
37
8 bit MEGADRIVE SUPER NINTENDO PLAYSTATION
ВЕЛИКИЙ ДРАКОН
MORTAL KOMBAT ANNIHILATION:
2-я часть «Смертельной битвы» на экране
ДЕЛО САБ-ЗИРО
живет и побеждает
SUB-ZERO
Ristar
ВЫ НЕ КАКОЙ-ТО ТАМ СИНИЙ ЕЖ ИЛИ
БРАТ МАРИО, В ЭТОЙ ИГРЕ ВЫ – ЗВЕЗДА!
GODZILLA
МОНСТРЫ СПАСАЮТ
ЗЕМЛЮ
STAR WARS
MASTERS
приёмы персонажей
FINAL
FANTASY
VII
greatdragon.ru

ЛУЧШИЕ ИГРЫ 1997 года

по результатам читательских хит-парадов, опубликованных в номерах 30-36 журнала «Великий Dракон»

Всего хит-парадов — 27:
«8 бит» — 7 хит-парадов, 3386 писем;
Mega Drive — 7 хит-парадов, 3712 писем;
Super Nintendo — 7 хит-парадов, 1117 писем;
Sony PlayStation — 6 хит-парадов, 542 письма.

После названия указано количество баллов, набранных игрой. Баллы считались по следующей системе: за первое место в хит-параде — 10 баллов, за второе — 9, за третье — 8, ... , за десятое — 1 балл. В скобках — число упоминаний игры в хит-парадах.

8 БИТ

1. Battletoads & Double Dragon 56 (6)
2. Mortal Kombat 2 45 (6)
3. TMNT Tournament Fighters 29 (5)
4. Jurassic Park 24 (5)
5. Jungle Book 21 (4)
6. The Lion King (Super) 21 (3)
7. Zen Intergalactic Ninja 20 (3)
8. Three Eyes Story 14 (3)
9. Aladdin 12 (2)
10. Bucky O'Hare 11 (2)
11 The Flintstones Surprise at Dinosaur Peek 10 (2)
12 TMNT 3 9 (2)
13 Best of the Best 9 (1)
13 Double Dragon 3 9 (1)
13 Gun Smoke 9 (1)
16 TMNT 2 8 (1)
17 Duck Tales 2 7 (2)
17 Street Fighter 3 Turbo 7 (2)
19 Fatal Fury Special 7 (1)
19 Metal Gear 7 (1)
21 Battletoads 6 (1)
21 Earth Worm Jim 2 6 (1)
21 Fantastic Dizzy 6 (1)
21 Super Mario Bros 3 6 (1)
25 Ninja Dragon Sword 3 5 (1)
26 Street Fighter 5 4 (1)
26 Top Gun 2 4 (1)
28 Duck Tales 3 (1)
29 Alien 3 2 (1)
29 The Flintstones Rescue of Dino and Hoppy 2 (1)
29 The Hook 2 (1)
32 Batman 1 (1)
32 G.I. Joe 1 (1)
32 Operation Wolf 1 (1)
32 Super Spyhunter 1 (1)
32 Toy Story 1 (1)

SEGA MEGA DRIVE

1. Mortal Kombat 3 65 (7)
2. Ultimate Mortal Kombat 3 47 (6)
3. Dune 2 41 (6)
4. Earth Worm Jim 2 39 (5)
5. Sonic 3D Blast 23 (4)
6. Zero Tolerance 22 (4)
7. Earth Worm Jim 17 (4)
8. Sonic 3 12 (2)
8. The Lion King 12 (2)
10. Jungle Strike 11 (2)
11 Flashback 10 (3)
12 Batman Forever 10 (2)
13 Toy Story 8 (2)
13 Wrestlemania AG 8 (2)
15 Virtua Racing 8 (1)
16 Comix Zone 6 (3)
17 Aladdin 6 (2)
17 Road Rash 3 6 (2)
19 Mortal Kombat 2 6 (1)
19 Urban Strike 6 (1)
21 True Lies 5 (1)
22 Roar of the Beast 4 (1)
23 FIFA Soccer 96 3 (1)
24 Doom Troopers 2 (1)
24 Lethal Enforces 2 2 (1)
24 NHL'97 2 (1)
24 Street Fighter 2 Special Championship Edition 2 (1)
28 Syndicate 1 (1)
28 Wrestlemania 1 (1)

SUPER NINTENDO

1. Donkey Kong Country 2 58 (7)
2. Mortal Kombat 3 53 (7)
3. Killer Instinct 47 (7)
4. Donkey Kong Country 38 (5)
5. Doom 32 (5)
6. Donkey Kong Country 3 18 (4)
6. Earth Worm Jim 2 18 (4)
8. Super Mario World 18 (3)
9. Sim City 12 (5)
10. Cybernator 9 (1)
11 Pitfall 8 (1)
11 Super Metroid 8 (1)
13 Aladdin 7 (2)
14 Super Empire Strikes Back 7 (1)
15 Batman Returns 6 (2)
16 The Lion King 6 (1)
17 Mortal Kombat 2 5 (1)
17 Revolution X 5 (1)
17 Super Mario Kart 5 (1)
17 Ultimate Mortal Kombat 3 5 (1)
21 Super Mario All-Stars 4 (1)
22 Street Fighter 2 Turbo 3 (1)
22 Urban Strike 3 (1)
24 Biker Mice from Mars 2 (1)
24 Double Dragon 5 The Shadow Falls 2 (1)
24 The Lost Vikings 2 (1)
24 Toy Story 2 (1)
24 Yoshi's Island 2 (1)
29 Bubsy 1 (1)
29 Rise of the Robots 1 (1)

SONY PLAYSTATION

1. Tekken 2 29 (3)
2. Command & Conquer 28 (5)
3. Soul Edge 28 (4)
4. Twisted Metal 2 27 (6)
5. Mortal Kombat Trilogy 22 (4)
5. Resident Evil 22 (4)
7. Final Fantasy VII 21 (4)
8. Crash Bandicoot 17 (2)
9. Suikoden 14 (2)
10. Alien Trilogy 12 (2)
11 Vandal-Hearts 10 (1)
12 Final Doom 9 (2)
13 Samurai Shodown III 9 (1)
14 Street Fighter Alpha 2 8 (2)
15 Street Fighter Ex Plus Alpha 8 (1)
16 King's Field 2 7 (1)
16 Soviet Strike 7 (1)
18 Mechwarrior 2 6 (1)
18 Tomb Rider 6 (1)
20 Dracula X 5 (1)
20 Fatal Fury Real Bout 5 (1)
20 War Gods 5 (1)
23 Bushido Blade 4 (1)
23 Spider 4 (1)
25 Macross VFX 3 (1)
25 Pandemonium! 3 (1)
25 Rage Racer 3 (1)
28 Porsche Challenge 2 (1)
28 Street Fighter Alfa 2 (1)
30 Ridge Racer Revolution 1 (1)
30 Tecmo's Deception 1 (1)

ВНИМАНИЮ УЧАСТНИКОВ КОНКУРСА!
ALL GAMERS, ATTENTION, PLEASE!

КОНКУРС ЖУРНАЛА «D» (ВЕЛИКИЙ DРАКОН) ПРОДОЛЖАЕТСЯ И НАЧИНАЕТСЯ ЕГО СЕДЬМОЙ ЭТАП.

РЕДАКЦИЯ ОТ ВСЕЙ ДУШИ ПОЗДРАВЛЯЕТ ПОБЕДИТЕЛЕЙ ШЕСТОГО ЭТАПА, А ЖЕЛАЮЩИМ ВЛИТЬСЯ В ЧИСЛО ПРЕТЕНДЕНТОВ НА НОВЫЙ КОМПЛЕКТ ПРИЗОВ НАПОМИНАЕТ УСЛОВИЯ НАШЕГО КОНКУРСА

УСЛОВИЯ КОНКУРСА

1 КОНКУРС ПРОВОДИТСЯ В ПЯТИ НОМИНАЦИЯХ:
а) лучшее описание игры;
б) лучший сюжет игры, придуманный читателем;
в) лучший комикс;
г) лучший рисунок;
д) наибольшее количество секретов.

2 Участником конкурса автоматически становится любой, приславший в редакцию описание какой-либо игры или секреты к ней, сюжет, комикс, рисунок.

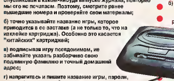
ПИСЬМА, ПРИСЛАННЫЕ В РЕДАКЦИЮ, НЕ ОТСЕИВАЮТСЯ "ПО СРОКУ ДАВНОСТИ".

3 ПОРЯДОК РАССМОТРЕНИЯ МАТЕРИАЛОВ, ПРИСЛАННЫХ НА КОНКУРС, ОСТАЕТСЯ ПРЕЖНИМ.
С ним вы можете познакомиться в 31 номере журнала. Хотим еще раз подчеркнуть, что на победу в конкурсе не могут претендовать описания, переписанные из статей журнала, сюжеты, содранные из фильмов или книг, рисунки, скопированные со вкладышей жвачек, секреты, взятые из каталогов и сборников. Таких "творений" очень мало, но, к сожалению, попадаются.

4 СОВЕТЫ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА:

а) старайтесь выбирать игры, описания которых еще не публиковались. Это касается и присылаемых секретов. Учтите, что если какой-то секрет уже был опубликован в каком-нибудь выпуске журнала, повторно мы его не печатаем. Поэтому, смотрите ранее вышедшие номера и проверяйте свои материалы;

б) точно указывайте название игры, которое приводится в ее заставке (а не только то, что на наклейке картриджа). Особенно это касается "китайских" картриджей;



в) подписывая игру псевдонимом, не забывайте указать разборчиво свою подлинную фамилию и точный домашний адрес;

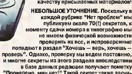
г) напрягитесь и пишите название игры, пароли, адрес, фамилию разборчивым почерком;

д) не ждите от нас ответа на вопрос "как там мое письмо, и какое место в сейчас занимаю?" Увы, отвечать персонально каждому выше наших сил и возможностей.

5 ПОБЕДИТЕЛИ, ПРИЗЫ, НАГРАЖДЕНИЕ:

а) победители определяются по качеству и совокупности опубликованных, подчеркиваем, опубликованных работ;

б) победителем в номинации "наибольшее количество секретов" становится автор наибольшего числа публикаций в рубрике "Нет проблем", но не в ее разделе "Хочешь — верь, хочешь — проверь". Так что претендующие на этот приз — особо внимательно относитесь к точности и качеству присылаемых материалов!



НЕБОЛЬШОЕ УТОЧНЕНИЕ. Поскольку в каждой рубрике "Нет проблем" мы публикуем около 70(!) секретов, к моменту сдачи номера в типографию мы не имеем физической возможности проверить их все, и непроверенные попадают в раздел "Хочешь — верь, хочешь — проверь". Однако, проверку мы ведем постоянно, и многие секреты из этого раздела впоследствии в базе данных редакции получают пометку "Проверено, мин нет!" Такой секрет также засчитывается участнику конкурса при подведении итогов.

в) основные призы победителям устанавливает не редакция журнала, а фирмы — поставщики приставок и игр. Количество этих призов и какие сюрпризы ждут победителей очередного этапа конкурса, до последнего момента остается загадкой и для редакции. Но призы, пока что, были неплохие (вы их видите на этой странице). Надеемся, и дальше призы будут не хуже.

ЖЕЛАЕМ УСПЕХОВ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСА!

Содержание



НАПОМИНАЕМ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСОВ АДРЕС ДЛЯ ПИСЕМ: 117454 МОСКВА А/Я 21

8 БИТ

G Dragon РЕКОМЕНДУЕТ

ЗАБОР

КОМИКС

Нет проблем

ЗОЛОТОЙ УГОЛОК

ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

Addams Family — мыльная опера
Earth Worm Jim — глиста в скафандре

Максим Рязанов, г.Москва

Blockout — крутой тетрис
Brutal — звери озверели

Sonic и Евгений, г.Москва

Operation Wolf — Punisher продолжает свои приключения
Goal III — ох, как надоело играть по правилам!
Ghostbusters — кошмарные сны привидения Каспера
Tale Spin — не дай бог попасть на этот рейс!
Home Alone — оставь такого одного и жить негде будет

Сергей Иванов, г.Минск, Беларусь

The Lion King — сын за отца
Flashback — подайте на "Вимпоцетин"
Snake Rattle'n'Roll — гадюки на эстраде

MegaMax, г.Владивосток

Plok — ноги в руки и вперед!
Mortal Kombat — ты в собственном соку
Asterix & Obelix — Тарапунька и Штепсель в прошлой жизни
Cool Spot — эм-энд-эмс в севен-апе.
Road Rash 3 — дальше едешь — тише будешь
Cannon Fodder — "я из пушки в небо уйду"!
Felix the Cat — эй! Не стойте слишком близко! Я — кот Феликс, а не киска!

MKxPX, г.Москва

Zero Tolerance — нуль на палочке
Sonic — я держу тебя в ежовых рукавицах
Wrestlemania — с этим судьей я поговорю отдельно!

Сергей Корсуновский, г.Санкт-Петербург

FUN CLUB

Не часто, что и говорить, приходят к нам в редакцию письма от читателей из-за океана. И если, уж, совсем честно, то это первое. Именно поэтому мы решили опубликовать его целиком, тем более, что в нем содержится информация, интересная для сравнения состояния геймерского дела у нас и в США. Просим только учесть, что письмо было отправлено из Чикаго 19 декабря 1997 года.

Здравствуйте, дорогая редакция журнала "Великий Дракон"
Меня зовут Олег. Я живу в Чикаго. Я большой поклонник серии "MK". И хочу сообщить вам последние новости, связанные с MK4, а также с новым фильмом "MK2 Annihilation".
Где-то две-три недели назад в аркадах Чикаго появился "Mortal Kombat 4", версия 1.2. В ней уже есть боссы. Когда я подошел к автомату и опустил первые два жетона, то сразу услышал смех Шао Кана. Передо мной появилась таблица выбора игроков, и вместо знаков "???" в середине я увидел картинки всех трех секретных бойцов. Это Джакс, Джонни Кейдж и Рейко. Рейко — странный парень с маской на глазах, внешне очень похожий на Робина из популярных фильмов про Бэтмена. Про боссов сказать пока ничего не могу, я до них еще не дошел.
Через две недели выйдет MK4 на PlayStation, он будет стоить $49.99, я собираюсь обязательно его купить. Больше пока никаких новостей по поводу MK4 нет. Как только что нибудь узнаю новое, я вам напишу.
А сейчас я вам расскажу про фильм "MK2 Annihilation". Где-то три недели назад он прошел в кинотеатрах города. Очередь на него стояла очень большая, но я успел на него попасть. Фильм мне очень понравился. В нем были и Смоук и Джейд, Мотаро, Сайрекс, Джонни Кейдж, которого убили в самом начале фильма, Синдел, Найтвульф. Райден вообще юморит весь фильм, все время смеется, а под конец сделал себе короткую стрижку "под рокера". Также там были другие бойцы из всех трех частей и из "Ultimate". Не было лишь Кабала и Страйкера, о них только что-то сказал Шао Кан и все. Между прочим по фильму Райден — брат Шао Кана.
Кстати, у нас уже есть такие игры для PlayStation, как Tomb Raider 2, Tekken 3, Killer Instinct 2, Jetmoto 2, Cool Boarders 2, Crash Bandicoot 2, WCW Nitro, Crystal Depth.

Бондарь Олег, штат Иллинойс, Чикаго.

Калуга, как известно, родина Циолковского. Он очень любил смотреть на звезды и заразил этим увлечением многих жителей города. Поэтому неудивительно, что калужанин Craze Wolf тоже обратил свой взор к зодиакальным созвездиям и породил

Краткий «ГЕЙМЕРСКИЙ АСТРОЛОГИЧЕСКИЙ ГОРОСКОП» на 1998 год

ОВЕН. В лучшем случае вам подарят IBM PC, а в худшем у вас сломается последняя "Dendy". Но будем оптимистами: взамен восьмибитки вам что-нибудь да и подарят.
ТЕЛЕЦ. Если хватит терпения, и вы не будете часто бросать приставку из окна, то каждую игру, за которую возьметесь, вы пройдете до конца.
БЛИЗНЕЦЫ. С уверенностью можно сказать следующее: будете есть, пить и заседать перед телевизором, тыча в разные кнопки.
РАК. Ну что для вас придумать?.. Ой! Я хотел сказать "предсказать"! Поскольку вы того же знака, что и Сейлор Мун, у вас все будет, как у нее.
ЛЕВ. К вам приедет куча родственников, и вся она будет непрерывно играть на вашей приставке.
ДЕВА. Поберегите себя! У вас в 1998 году будут часто и долго болеть пальцы от непрерывного нажатия кнопок джойстика.
ВЕСЫ. Все останется по-прежнему. Будете толкаться в очереди за "Великим Драконом", будете играть на своей дорогой любимой приставке и будете учиться, учиться и учиться...
СКОРПИОН. Лучше сразу снимите электросчетчик — ваша непрерывная игра приведет к резкому увеличению семейных расходов на электричество.
СТРЕЛЕЦ. Вы станете древнее на год. Но солнце будет по-прежнему вылезать из-за горизонта, а приставка поглощать все новые и новые игры.
КОЗЕРОГ. В лучшем случае вы станете супер-геймером, а в худшем — не супер-геймером.
ВОДОЛЕЙ. Вам предстоит длинный год — целых 365 дней, и все это время родители будут силой и веником отгонять вас от телевизора.
РЫБЫ. Вы расстреляете и изобьете всех ваших врагов, спасете пару тысяч раз свою невесту и вдвое больше — Землю. И все это в мире видеоигр на планете, которая зовется "Великий Дракон".

«ВАВИЛОН 5» на экране и в Интернет



Наконец-то и на нашей улице, улице поклонников сериала «Вавилон 5», наступает праздник! Компания Sierra On-Line не так давно объявила, что ведет разработку долгожданной игры, происходящей во вселенной «Вавилона». Естественно, это будет симулятор космического боя, и называется он именно так: «Babylon 5 Space Combat Simulator», хотя, скорее всего, это лишь рабочее название, которое вскоре сменится на что-нибудь типа «И Тень закрыла звезды». Официальный пресс-релиз компании очень скуден, но тем не менее, в нем сообщается, что игрокам будут доступны корабли «Вавилона 5». Причем помимо напряженной «работы» непосредственно в кокпитах истребителей (и рубках крейсеров?), есть еще и некий стратегический элемент в виде влияния на расстановку сил перед сражением и руководства ими во время боя. Воевать будем вроде с Тенями. Графика обещает быть на высоте, хотя на момент написания материала никаких картинок из игры, кроме заставочной, нам найти не удалось. Зато известно, что бессменный «вавилонский» композитор Кристофер Франк (кстати, автор музыки к рецензируемому в этом номере мультфильму «Tenchi Muyo in Love») принимает активное участие в создании музыкального оформления игры. Ну что же, давайте терпеливо ждать осени, когда «B5 SCS» появится на PC — и возможно эта игра окажется настолько хороша, что мы забудем, что она появилась так поздно!

Sierra также выпустила к Рождеству «Official Babylon 5 Reference Guide» — компьютерную энциклопедию по «Вавилону 5». Скорее всего, на широких российских просторах она так и не появится. Но знаете, что? Она нам, в общем-то, и не нужна! Ведь на Интернете есть Официальный сайт российского фан-клуба «Вавилона 5», где можно найти всю ту же информацию, только уже переведенную на русский язык и снабженную комментариями, во многом учитывающими специфику российского показа сериала! Мы уже писали об этом сайте, но сейчас представился случай рассказать чуть подробнее. Давайте вообразим, что вы только что посмотрели очередную серию «Вавилона». Что вы делаете дальше? Вы садитесь за свой компьютер, открываете Интернет-броузер и набираете адрес www.babylon5.aha.ru. Вы попали на нужный сайт. Залезаете в меню «Текущий эпизод» и еще раз наслаждаетесь видео- и аудиофрагментами увиденной серии. Здесь же вы бегло читаете ее сценарий и углубляетесь в детальный ее разбор, проведенный специалистами клуба. Покончив с этим, можно ознакомиться с комментариями Майкла Стражинского, создателя «Вавилона», также касающимися этой серии. Можно почитать анонс следующей серии, но не больше — все сопровождающие статьи появятся на сайте только после вечернего показа серии по ТВ 6. А пока советую заглянуть в русскую версию «Энциклопедии Ксенобиологии», подробно и досконально описывающую вселенную сериала. Тут и история каждой расы, от известных всем минбарцев и нарнов до нечасто упоминаемых дрази, статьи об их науке, культуре, технике, вооружениях, полный список появляющихся в сериале кораблей со всеми техническими характеристиками. Само собой, по кирпичику разложена вся станция «Вавилон» — приведены ее точные карты и описания всех уровней и помещений. Тем же, кто интересуется, как создается сериал, тоже доступна нужная информация: от рассказа Стражинского о том, как пишется сценарий, до всех тонкостей производственного процесса, включая работу над спецэффектами. Есть и интервью с создателями «Вавилона» и с актерами, исполняющими в этой великой саге главные роли.

Кто знает, может быть вы найдете ответ на самую большую загадку Мироздания — сколько минбарцев нужно, чтобы вкрутить электрическую лампочку?

Кстати, именно клуб добился от ТВ 6 показа серий в правильном порядке, чего не было сделано в позапрошлом и прошлом году, когда «Вавилон» впервые появился на наших телеэкранах! Сейчас клуб вовсю ищет издателя для печатной версии сайта — ведь далеко не всем россиянам доступен Интернет. А пока, как член клуба, приглашаю посетить нашу сетевую обитель и еще раз окунуться во вселенную, где идет Великая Война!

Агент Купер



Мир Anime

ЛУЧШЕЕ ИЗ ЯПОНСКОЙ АНИМАЦИИ

Конничи-ва, дорогие поклонники японской анимации!

*В первом выпуске **"Мир Anime"** ("Великий Дракон", номер 35) Лорд Ханта познакомил вас с лучшими, на его взгляд, японскими фильмами в жанре anime. Я полностью согласен с тем, что две упомянутых им картины, **"Акира"** и **"Призрак в доспехах"**, по праву могут считаться непревзойденными шедеврами. Но что, если бы их никогда не было? Какие бы фильмы (или сериалы) тогда заняли их место? На такой вопрос я и попробую ответить в этой статье.*

Редакционный коллектив понимает, что anime в России пока находится на позиции андеграундного искусства, плохо знакомого основным зрительским массам. Понимаем мы и то, что упоминаемые здесь фильмы достать очень трудно, а порой — невозможно. Рубрика "Мир Anime" призвана не только знакомить наших читателей с выдающимися anime-фильмами, но и служить постоянным напоминанием российским фирмам-видеопрокатчикам о том, что в мире существует ПОПУЛЯРНОЕ направление анимации, практически полностью ими игнорируемое. [illegible] в нашей стране может и должно иметь своего зрителя!

"Gunsmith Cats", автор — Кеничи Сонода, студия Kodansha, 1995-1996

Серия, состоящая из трех тридцатиминутных OVA, предназначена для ценителей настоящего **экшна**. Вы не найдете здесь ни долгих скучных разговоров, ни философских отступлений, ни сложных шекспировских персонажей, есть только "свои" и "чужие", а между ними — максимум перестрелок, схваток и погонь. "Свои" — это команда из двух охотниц за удачей: **Ралли Винсент**, специалистки в области огнестрельного оружия, и **"Минни" Мэй Хопкинс**, легкомысленной дамочки (a la Усаги Цукино), но, вместе с тем, эксперта по взрывчатке. Они содержат в Чикаго нелегальное частное детективное агентство, скрывающееся под вывеской оружейного магазинчика. В роли "чужих" выступают нечистый на руку кандидат на пост городского мэра **Джонатан Вашингтон**, занимающийся нелегальной контрабандой оружия, и подрабатывающая заказными убийствами бывшая сотрудница КГБ **Наташа Радинов**. Имеется еще и третья сила в лице сотрудника местного бюро Агентства по борьбе с терроризмом (ATF) **Билла Коллинза**, ведущего собственное расследование.

Кеничи Сонода считается большим знатоком всех видов огнестрельного оружия, так что будьте спокойны — бешеные перестрелки в фильмах максимально "реалистичны" (если такое слово можно применить к anime). Дизайн героев весьма интересен. Если русская femme fatale Радинов и агент Коллинз — более или менее привычные типажи, то главные героини, Ралли и "Минни" Мэй выполнены почти в технике **super-deformed**, у них чуть ли не детский облик, сильно контрастирующий с жестоким внешним миром, в котором им приходится

Небольшой словарик терминов:

Anime — японская анимация
Manga — японские комиксы
OVA или **OAV** — «original video animation», фильм, выпущенный только на видео
Hentai — эротическая манга
SM — общепринятое сокращение от **«Sailor Moon»**

Недавно, в рамках *XXI Фестиваля японских фильмов*, проводившегося Посольством Японии в России, в московском кинотеатре "Ударник" прошел премьерный показ фильма *"Призрак в доспехах"* (*"Ghost in the Shell"*, реж. Мамору Осии). В марте 1997-го года на солидном конкурсе *"World Animation Celebration Awards"* эта лента выиграла в категориях "Лучший полнометражный анимационный фильм" и "Лучшая режиссура", оставив позади такие известные полнометражники, как диснеевский "Гуфи", "Все собаки отправляются в рай — II" от MGM и "Бивис и Батхед" от MTV. Подробнее об этом фильме (и об отличной PSX-игре по нему) вы можете прочесть в 35 номере нашего журнала.



действовать Именно этот контраст придает им особую сексуальность и сильнее всего шокирует, когда впервые смотришь **"Gunsmith Cats"**. *Если вы изголодались по хорошему мультяшному детективу, полному быстрых автомобилей, больших пистолетов и красивых девушек, попытайтесь где-нибудь откопать эти OVA, гарантирую, что вы будете пересматривать их не один раз!*

"Neon Genesis Evangelion", студия Gainax, 1995

"Evangelion", безусловно, можно считать явлением в современной японской, да и мировой, анимации Если создатели **"Ghost in the Shell"** подняли на недосягаемую высоту планку полнометражных фильмов, то авторы **"Eva"** проделали то же самое с ТВ-сериалами По мнению множества авторитетных печатных изданий это лучший анимационный телесериал, когда-либо созданный в Японии Мне удалось посмотреть далеко не все 26 серий, хотя уже то, что я увидел, впечатляет

В 2000 году Землю должен был постичь конец света. Но после столкновения планеты с гигантским метеоритом и последовавших за ним катаклизмов примерно половина ее населения все же уцелела Эта катастрофа была названа Вторым Ударом Прошло пятнадцать лет, и планету посетила машина-разрушитель, **Ангел Апокалипсиса**, призванная завершить уничтожение нашего мира Войска ООН оказались бессильны в борьбе с Ангелом, окружающим себя "полем абсолютного ужаса" Единственным оружием, способным преодолеть такое поле, являются **Евангелионы** (**Евы**) — огромные биомеханические роботы, созданные секретным агентством **NERV** Но пилотировать эти машины могут только 14-летние дети, рожденные сразу после Второго Удара Один из них — **Шиндзи Икари**
Вы, наверное, удивились почему я расхваливаю фильм с такой стандартной научно-фантастической завязкой? Да потому, что это только завязка! И даже если первая пара серий смотрится не очень-то захватывающе, где-то на третьей-четвертой вы внезапно понимаете, что действительно смотрите лучший anime-сериал в мире сюжет прямо-таки расцветает Я не люблю боевых роботов, и поэтому, когда впервые увидел Еву, слегка приуныл ну вот, очередной **"Macron-1"/"Voltron"/"Saber Rider"** Оказывается, нет! Сам робот тут глубоко вторичен по отношению к пилоту Более того, если пилот чем-то расстроен, плохо себя чувствует — робот тоже практически теряет боеспособность Выходит, что будущее Земли зависит не столько от мощи оружия Евангелионов, сколько от физического, а самое главное — эмоционального состояния подростков-пилотов,

Рэи и Асука.



только начинающих вступать во взрослую жизнь со всеми ее трудностями и опасностями Мы следим за тем, как на протяжении серий Шиндзи превращается из стеснительного мальчика в настоящего воина, как он постепенно осваивает управление **Евой-00** (этому посвящена не одна серия), как к нему присоединяются девочки **Реи** и **Асука**, тоже становящиеся пилотами, как крепнет их [illegible] же знакомимся с внутренним миром каждого из них, узнаем, что это за люди, на которых возложена трудная миссия защиты нашей планеты.

Сюжет — главный, но не единственный плюс сериала. Достоин упоминания тот факт, что, хотя в **"Evangelion"**-е достаточно сцен битв между Ангелами и Евами, создатели ни разу ни прибегли к повторам анимации. Каждая сцена отрисована заново, здесь нет одинаковых боев — как не могло бы их быть в жизни, слишком уж непредсказуемы роботы и их пилоты. Музыкальное сопровождение отлично подчеркивает атмосферу того или иного момента, а начальная песня, "Zankoku na tenshi no youni", пользуется большой популярностью среди закоренелых поклонников anime

*Весь **"Evangelion"** издан на видеокассетах (**"Genesis 0:1 — 0:13"**), по две ТВ-серии на каждую, плюс фильм для кинотеатров, состоящий из двух частей **"Death and Rebirth"** и **"The End of Evangelion"**. Вдобавок к этому, студия Gainax собирается в ближайшее время выпустить все ТВ-серии в формате OVA при этом слегка изменив сюжет*

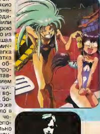
"Tenchi Muyo in Love", автор — Кадзисима Масаки, студия Pioneer, 1996 Русские субтитры — клуб R.An.Ma., 1997

Сначала, как всегда, была популярная манга Затем были сняты несколько успешных OVA, за ними последовал ТВ-сериал (местами сюжетно конфликтующий с OVA) и, под конец — полнометражный фильм. Все они повествуют о пареньке **Тенчи Масаки**, на которого однажды прямо с неба свалилась довольно интересная компашка: опаснейший космический пират **Риоко** с ее кроликом-кораблем **Рио-оки**, ученая-изобретательница **Вашу**, двое Галактических полицейских **Михоши** и **Кионе** и наследная принцесса королевского дома Джурай **Аэйка** со своей малолетней сестренкой **Сасами**. О сюжете расскажу очень коротко, поскольку его многочисленные запутанные хитросплетения пересказывать бессмысленно — это займет уйму места Скажу только, что они очень интересны, забавны, а зачастую просто трогательны Но предупреждаю, человек, не знакомый с сериалом, вряд ли сразу разберется во взаимоотношениях героев фильма — все равно, что смотреть **"Sailor Moon R The Movie"**, не увидев перед этим ТВ-серий

В фильме рассказывается о том, как опасный галактический преступник **Кейн**, считающий членов древнего дома Джурай своими кровными врагами, решает погубить мать Тенчи **Ачику**, наследницу Джурай. Для того, чтобы это

Риоко





предотвратить, Тенчи со всей гоп-компанией отправляется в Токио 1970-го года, где Кейн решил нанести свой удар. Оказывается, родители Тенчи только-только полюбили друг друга, и теперь нашему герою надо еще и следить, чтобы никто из "гостей из будущего" не помешал им встречаться. Любители динамичных "анимешных" боев будут слегка разочарованы: финальная схватка тут не только финальная, но и, в общем-то, единственная. Что, впрочем, с лихвой компенсируется ставшим традиционным разрушением части **Токийской телебашни**. Неискушенный зритель уже задался вопросом: если в фильме нет драк, боевых роботов и сцен hentai, то что же в нем такого хорошего? Все дело в общении между персонажами, через которое раскрываются их непохожие характеры, в замечательно написанных диалогах! В конце концов, не за это ли мы так любим **SM** (хотя... магия там тоже ничего)?

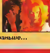
*Фильм являет собой очень большую ценность для знатока вселенной **"Tenchi Muyo"**, так как он подробно и интересно рассказывает о важных событиях, почти не упоминаемых в OVA и ТВ-сериях, а новички (коими, наверняка, могут считаться большинство наших читателей) найдут для себя замечательную мелодраму, что, согласитесь, тоже не так уж плохо*



Мы всегда очень уважали творчество французского режиссера *Люка Бессона* и были очень удивлены, когда посмотрели его последний фильм *"Пятый элемент"*. Очень многие сцены и сюжетные ходы в нем, похоже, просто заимствованы из фильма *"Призрак в доспехах"*... Что? Нам показалось? А вы посмотрите сами:

«Призрак в доспехах»	«Пятый элемент»
1. Действие происходит в будущем, в гигантском мегаполисе.	1. Действие происходит в будущем, в гигантском мегаполисе.
2. Главная героиня, Мотоко Кусанаги, создана искусственным путем. Она — киборг	2. Главная героиня, Лилу, создана искусственным путем. Она — клон
3. В начале фильма есть момент, когда главная героиня спрыгивает с карниза небоскреба.	3. В начале фильма есть момент, когда главная героиня спрыгивает с карниза небоскреба.
4. Героиня имеет физическую силу, намного превосходящую человеческую	4. Героиня имеет физическую силу, намного превосходящую человеческую





Остается добавить, что «Призрак в доспехах» снят на 2 года раньше...

Примечание: огромная просьба не осаждать редакцию письмами и звонками с заказом того или иного фильма! Мы лишь пишем о том, что сами смогли с большим трудом достать, а не занимаемся тиражированием или доставкой кассет. Если вы очень хотите посмотреть какой-то anime-фильм, направляйте свои просьбы в адрес фирм-видеопрокатчиков, таких как "Союз", "Варус-Видео" или "Видеосервис". Может, кто-то там прислушается к вашим (и нашим) голосам, приобретет соответствующие лицензии и начнет издавать эти фильмы в России!



фильм, который ждали два года

Шао Кан, жестокий император Запредельного мира, сильно расстроенный поражением своего приспешника Шанг Цунга в предыдущем турнире, не только нарушил священные правила, но на этот раз сам сошел на Землю со своими карательными отрядами, чтобы подчинить себе все живое на планете и переделать ее по своему вкусу. Даже могущественные Старшие Боги не могут остановить вторжение, и героем "Смертельной битвы" теперь остается рассчитывать только на собственные силы в попытке помешать императору устроить кровавую бойню. Им придется сражаться с врагами, во много раз превосходящими по силе и могуществу всех тех, кого они встречали раньше.

На Землю спускается вечная Ночь, и кажется, что Шао Кан с его многочисленными подручными неуязвим. Но он недооценил силу непредсказуемой и непобедимой человеческой души...

"Мы смогли сделать все то, что казалось невыполнимым при создании первого фильма", — говорит продюсер Лоуренс Казанофф, председатель "Threshold Entertainment", компании, благодаря усилиям которой "Mortal Kombat" из одной видеоигры вырос в огромный бизнес, оценивающийся сейчас в четыре миллиарда долларов. "Это не какой-то там сиквел — это новая и лучшая глава в летописи приключений команды очень популярных персонажей, происходящая во вселенной, именуемой "Mortal Kombat". Набитый спецэффектами еще больше, чем первый фильм (который заработал более чем 23 миллиона долларов в первый уик-энд и стал вторым по прибыльности фильмом за всю историю американского кино), "Mortal Kombat Annihilation", скорее всего, особо не разочарует поклонников серии, долгих два года ждавших эту "новую главу" непрекращающейся саги. Но станет ли он так же популярен, как первый "МК", это еще вопрос.

Долгое ожидание всегда накладывает отпечаток на восприятие наконец-то появившегося продукта. За это время еще не вышедший фильм обсуждался столько, что, наверное, каждый поклонник МК успел сформировать СВОЙ образ картины. (Это немудрено, ведь около 300 неофициальных комбатовских Интернет-страничек постоянно поддерживали дискуссию о содержании и облике фильма, а официальный сайт картины, "The Mortal Kombat Web Site", вошел в десятку самых посещаемых сайтов Сети). И этот, уже сложившийся, образ вполне может не совпасть с тем, что вы увидите на экране. А что касается прибыльности, то даже если она и будет гигантской, из-за того же долгого ожидания вряд ли станет объективным показателем ДЕЙСТВИТЕЛЬНОГО зрительского интереса.

О сюжете, действующих лицах, "старых" и новых актерах мы уже рассказывали в прошлом номере "Великого Дракона". Посему сейчас несколько слов о том, как делался этот фильм.

После трехлетних исследований, поисков и просмотров, проходивших в Америке, Азии и Европе, Казанофф собрал самую талантливую группу мастеров единоборств, когда-либо появлявшуюся в художественном фильме. Например, исполнительница роли Милены, американка Дана Хи — золотая медалистка по таэквондо Олимпиады 1988 года в Сеуле. Хи — не единственная чемпионка среди исполнителей ролей фильма, хотя и самая именитая. В разных сценах "МК Annihilation" можно лицезреть почти двадцать непохожих стилей боевых искусств: это таэквондо, ниндзюцу-до, каппоэрия, у-шу и даже такой экзотичный, как винь чун.

Съемки "МК Annihilation" проходили в самых разных уголках земного шара: от древнего храма в Таиланде до заброшенной угольной шахты в Уэльсе и затерянного городка в иорданской пустыне. Все эти локации очень экзотичны и коренным образом различаются. Кстати, во время работы в Иордании, часть съемочной группы состояла из израильтян, а часть — из арабов, и ничего, все замечательно ужились меж собой

"МК Annihilation" — режиссерский дебют Джона Лионетти, ранее операто-

...ра, работавшего над первой "Смертельной битвой" и "Маской" с Джимом Керри. Его брат Мэтью Лионетти, тоже оператор, снимавший известный научно-фантастический фильм "Звездный путь: первый контакт", занял место Джона за камерой. Брент В. Фридман и Брюс Забель ("Темные небеса") написали сценарий, основываясь на истории, которую создали Джон Тобиас, Лоуренс Казанофф и Джошуа Векслер.

Лионетти использовал новый вариант системы "захвата движения" ("motion capture"), который позволил ему руководить ходом боя между актером и персонажем, созданным на компьютере, прямо на месте съемок, в реальном времени. "Виртуальный" персонаж рисовался компьютером тут же, монтировался с изображением героя, и с минимальным замедлением передавался на режиссерский монитор. Это отбросило необходимость применения техники "синего экрана", но, как и всякая технологическая новинка, поставила множество новых вопросов, на которые нужно было получать ответы прямо по ходу съемок. По словам продюсера, они, принявшись за фильм, знали, что только 80% из упомянутых в сценарии эффектов можно выполнить. С "невыполнимыми" 20-ю процентами помог Чак Комински, день и ночь трудившийся со своей командой профессионалов, найденных по всему миру, и связавший воедино все специальные эффекты фильма.

А в целом охарактеризовать все проблемы, связанные со съемками, лучше, чем сделал это Казанофф, наверное, нельзя: "Если люди, посмотрев фильм в кинотеатре, переживут хотя бы половину из тех приключений, с которыми мы столкнулись, снимая его, то мы достигли нашей цели!" Так что будем ждать выхода "Mortal Kombat Annihilation" на экраны российских кинотеатров с надеждой на три четверти!

(составлено по материалам Интернет)

The Truth is Over Here!

P.S. Мы благодарим Алексея Юшкова из Тюмени, приславшего в редакцию кассету с "MK Annihilation". Что интересно, плёнка из Тюмени пришла к нам одновременно с письмом из Чикаго (см.стр 4)

"MK Annihilation" — не первый кинофильм, основанный на видеоигре. До него вышли следующие ленты:

"Супербратья Марио" ("Super Mario Bros"), 1993

Режиссеры Роки Мортон и Аннабел Дженкел, в ролях Боб Хоскинс, Джон Легуизамо, Деннис Хоппер, Саманта Мэтис

Полный провал. Попытка не перенести игру на большой экран в таком виде, как она существует, а полностью переделать ее. В итоге ни дети, ни взрослые фильм не поняли.

"Уличный боец" ("Street Fighter"), 1994

Режиссер Стивен Де Суза, в ролях Жан-Клод ван Дамм, Рауль Хулиа, Кайли Миног, Минь На Вэн

Хотя в картине сохранены почти все бойцы из игры, сюжет замешан не на турнире, а на какой-то гражданской войне, устроенной М. Бизоном. Естественно, даже фанаты игрушки фильм бойкотировали.

"Двойной Дракон" ("Double Dragon"), 1994

Режиссер Джеймс Юкич, в ролях Роберт Патрик, Марк Дакаскос, Скотт Вульф, Джулия Никсон

И снова игру пытаются подстроить под кино, а не наоборот. Пост-апокалиптический Сан Анджелес смотрится вполне мирно, и на этом фоне разборки братьев Ли с врагами выглядят почти комично.

"Смертельная битва" ("Mortal Kombat"), 1995

Режиссер Пол Андерсон, в ролях Кристофер Ламберт, Робин Шоу, Бриджит Вилсон

Впервые картина, снятая по игре, принесла прибыль! Фильм могут спокойно смотреть как поклонники "MK", так и простые любители хороших боевиков — тут много красивых драк, спецэффектов, хорошая музыка.

Сейчас одна из немецких кинокомпаний на деньги фирмы "Capcom" снимает киноверсию игры **"Resident Evil"**. В разное время появлялись слухи о том, что в производстве находятся картины по играм **"Doom"**, **"Quake"** и **"Myst"**, но пока ни один их этих слухов не подтвердился.

Шао Кан

Райден

Саб-Зиро

Лю Канг

Соня Блейд

Китана

Джакс

Смоук

Синдел

Мотаро



Джейд



Сайрекс



Шива



Милена

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES
SUB-ZERO

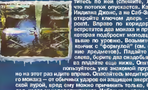
ОКОНЧАНИЕ. Управление, полный список суперударов и предметов, используемых героем, а также подробное описание первых двух миссий вы найдете в №36

Миссия 3 — Земной Элемент.

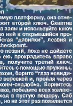
Пароль: CNSZDG

Теперь надо заполучить три ключа от Элемента земли, но выполнить это задание легче, чем предыдущее.

По прибытии вас сразу же атакует монах. Избавьте несчастного от бренной жизни и маршируйте вправо. В земле, непонятно каким образом, образуется яма, перепрыгните ее (там внизу шипы для Pit Fatality), преодолейте две механических ловушки — "давилки", потом еще две, и падайте в яму. Не бойтесь, здесь вместо шипов лежат полезные скляночки и флакончики. Выберитесь оттуда с помощью пружины, идите вправо, аккуратно, не торопясь, проберитесь через три раскачивающихся лезвия, по веревке переберитесь через яму (вниз вам пока не нужно), двигайтесь осторожно — на том краю болтается лезвие. Преодолейте "давилки". Теперь проскользните между двумя лезвиями, чтобы взять первый ключ, но не угодите в яму, то появляющуюся между ними, то затягивающуюся обратно. Завладев ключом, возьмите справа за "давилкой" флакон со снадобьем и вернитесь к яме с веревкой. Спуститесь по ней (спешите, потому что потолок опускается. Какой-то Индиана Джонс, а не Саб-Зиро!) и откройте ключом дверь — check point. Вправо по коридору вам встретятся два монаха и пружина, которая подбросит молодца Саба выше по уровню. Возьмите флакончик с "формулой" (см. описание предметов). Падайте в яму слева, берите два снадобья и снова падайте еще ниже. Опять воспользуйтесь уже знакомой пружиной, но на этот раз идите вправо. Опасайтесь медитирующего монаха — от обычных ударов он защищен энергетической аурой, вред ему можно причинить только, бросив лед, когда он телепортируется. Избавьтесь таким способом от первого монаха, перепрыгните яму, у висящей веревки победите второго медитирующего монаха. Идите вправо, через дверь, здесь вас с нетерпением ждет огромный голем — земляной бог. Чтобы одержать верх над гигантом, заманите его в центр залы, прокатитесь у него между ног и, пока великан разворачивается, дерните за череп-переключатель в дальнем углу — на голема рухнет тяжелая платформа. Повторите процедуру три-четыре раза, и победа у вас в кармане! После этого включите череп еще раз, заберитесь на эту самую платформу, она отнесет вас под потолок, где лежит второй ключ. Схватив его, спускайтесь, выходите из залы и используйте ключ около веревки. Заберитесь по ней в открывшийся проход, маршируйте влево, избегая "давилки", лезвия и ямы, до круга на земле. Это checkpoint.







Снова двигайтесь влево мимо лезвий, пока не дойдете до пружины. Воспользуйтесь ею, прокрадитесь вправо и, забив монаха-медитатора, получите третий ключ. Смело падайте в яму, выбирайтесь с помощью пружины, разбирайтесь с простым монахом, берите "глаз невидимости". Прыгайте через яму с веревкой и, пройдя через все ловушки, соберите флаконы-снадобья. Вернитесь вправо, поднимитесь по веревке, победите всех желающих и открывайте ключом вход в пустую пещеру. Саб снова растворяется в воздухе, но на этот раз появляется в сырых катакомбах.

Миссия 4 — Водный Элемент.

Пароль: ZVRKDM

Ну, теперь надо собрать составляющие третьего Элемента — нам уже не привыкать. Очень нудный, но достаточно простой уровень, если почаще смотреть на приводимую карту и пореже падать с канатов и веревок. Вы встретите новых противников, опасных электрических угрей.



Доберитесь до комнаты, помеченной на карте цифрой 1 — тут лежит первый ключ (check point). Дуйте обратно через весь этап, в коридоре под цифрой 1-1 отпи-







...райте ключом дверь. Залезайте на бочку и подождите, пока комната не заполнится водой. Вашу бочку отнесет прямо в пункт 2, ко второму ключу (check point).
Теперь — в 2-1! Прежде, чем открывать ключом дверь, развернитесь в противоположном направлении. Как только дверь отопрется, бегите обратно, делайте подкат под опускающуюся дверь и хватайтесь за веревку. Вам покажут небольшую заставочку, из которой станет понятно, что вода перетекает в большой зал-колодец.
Третий ключ находится в пункте 3, куда вы теперь можете приплыть на бочке (check point).
Подействуйте в коридоре, помеченном как 3-1, последним ключом на дверь, и...

Наконец-то босс, водный бог! У вашего Саба не должно быть особых проблем с этим жидким воплощением Т-1000, просто почаще морозьте его, делайте комбо и не забывайте блокировать его файер... э-э, ватерболлы! Побежденный, он по-шаокански взорвется, а вы перенесетесь в чертоги ада!

Миссия 5 — Огненный Элемент.

Пароль: JYPPHD

Понятно, почему Куан Чи не хочет сам лезть в такие места, а нанимает для этого членов Лин Куэй — жара тут просто смертельная. Но где-то здесь запропали три огненных ключа, а кудеснику они ох как нужны!

Сразу же берите флакончик со снадобьем и идите вправо. Появляется новая модификация монаха — Скоростной Буддист, против него неплохо работают подсечки. Победите его и еще одного большого монаха, двигайтесь вправо, прыгните через первую яму с лавой, возьмите "урну" (см. описание предметов), прыгайте через следующую яму. На второй платформе подберите флакон, затем прыгайте вниз на первую платформу слева, задействуйте череп-переключатель и быстро прыгайте по платформам вправо. Постарайтесь успеть на поднимающуюся платформу и возьмите там ключ (check point).
Теперь — в здание, где придется перепрыгивать через лаву (не угодите при этом на вертящиеся бревна с шипами), сразитесь с двумя разными монахами, снова прыгайте над лавой и снова бейте монаха. Спуститесь по канату и, миновав лаву, возьмите у дальней стены второй ключ (check point).
Справа возьмите "урну", поднимитесь, перейдите через висящие на цепях платформы (на третьей из них лежит еще одна "урна"), войдите в здание, где ждет большой монах, побейте его и идите вправо через огненные ямы, возьмите "глаз". Поднимитесь по веревке, померяйтесь силой с новым монахом, еще одного монаха забейте на мосту, перепрыгните огненные пропасти и зайдите в здание (снова монах). После этого включите череп и на полной скорости бегите обратно через платформы, чтобы успеть попасть в открывающийся внизу проход с третьим ключом (check point).
Осталось совсем немного! Дергайте череп-выключатель, бегите вправо и хватайтесь за быстро поднимающуюся платформу. Зайдите в здание, успокойте монаха-сторожа и используйте все полученные ключи, чтобы отпереть дверь, ведущую к боссу.
Огненный бог охраняет не только последний Элемент, но и сам могущественный амулет Шиннока. Заморозить этого босса вы не можете, в бою с ним придется положиться на обычные атаки и комбо. После того, как он, побежденный, разлетится на тучу искр, вы увидите заставку, суть которой сводится к следующему: Саб-Зиро использует Элементы и видит, что они снимают магическую печать с амулета. Но тут появляется хитрюга Куан Чи, хватает амулет, насмехается над ошарашенным Сабом и исчезает. Настал черед "специально приглашенной звезды": воздух разрезает молния, предвещая появление бога грома. Райден просит Саба проследовать за Куан Чи в Не-мир, чтобы вернуть амулет. Лин Куэй, конечно, соглашается (на следующие этапы вы попадете, только если играете на уровне сложности не ниже "normal").



Миссия 6 — Тюрьма Душ.

Пароль: RGTKCS

Выпрыгнув по ту сторону портала, заботливо открытого Райденом, вы окажетесь в весьма угрюмом месте, местной тюрьме, из которой надо, естественно, сбежать. Чем мы непосредственно и займемся. На секунду вы увидите Куан Чи, который тут же исчезнет. Справа за дверью вы встретитесь со стражником (достаточно серьезный враг, берегитесь его лазерного копья). После того, как с врагом будет покончено, идите вправо, возьмите флакон-снадобье, забейте одного стражника, потом другого. Перепрыгните первый молот. Прыгая через следующий, сбейте в полете ногой стражника (при удачном для вас раскладе его расплющит). Перепрыгивайте последний молот, идите вправо, деритесь со стражником, берите флакон и заходите в дверь (check point). Побейте двух невооруженных охранников, находящихся в комнате, и выходите. Снаружи разберитесь со стражником с копьем. Идите вправо, дождитесь, пока электрический барьер не отключится, перепрыгните через него. Побейте стражника, пересеките новый барьер, возьмите флакон и идите вправо. Здесь Саб-Зиро поймают два стражника и большой робот-охранник с бензопилой. Посмотрите заставку с Шинноком. ❶

Внимание! Если вы успешно прикончили Скорпиона на первом этапе (Fatality: →, ↓, →, ВР), то вместо Шиннока к вам явится призрак желтого ниндзя, и у вас с ним будет еще одна схватка. Теперь он будет использовать удары из UMK3! ❷

Приключение продолжается. Выходите из камеры через дверь, забивайте нового стражника с большой лазерной пушкой, двигайтесь вправо по платформам, бейте второго стражника. Спрыгните вниз на первую платформу, возьмите флакон, аккуратно переберитесь на платформу справа и перепрыгните большие молоты. Остудите пыл ждущего вас стражника. Теперь сделайте большой прыжок на следующую правую платформу, убейте охранника и возьмите ключ, дающий доступ на Первый уровень тюремного комплекса, "Level 1 Key" (check point).

Идите обратно до первого лифта, станьте на него, нажмите кнопку действия и ВН, лифт с вами поедет на Первый уровень. По прибытии, идите вправо, забейте стражника, возьмите флакон, на самом краю платформы вы найдете ключ от Второго уровня (check point).

Воспользуйтесь лифтом, чтобы добраться до уровня 2. Здесь вы столкнетесь со старым знакомым — роботом с бензопилой. Это серьезный противник. Используйте "формулу" и другие ресурсы своего инвентаря. Подбегите к нему, нажмите ВН и тут же делайте подкат у него между ног. Повторяйте такую связку, пока "лесоруб" не рухнет.

Одолев металлического часового, хватайте ключ Третьего уровня и идите назад, влево. Прыгайте на лифт, оттуда — на платформу слева. Пройдите по ней и спуститесь на лифте (зажмите кнопку действия и нажмите НР). Продолжайте двигаться влево, мимо молотов, и поднимитесь на лифте на уровень 3. Убейте стражника, захватите "урну силы", возвращайтесь к тому месту, где дрались с "дровосеком". Поднимитесь на лифте на Третий уровень, пройдите вправо до края платформы. Используйте "урну" и ударьте ногой в прыжке большую статую Шиннока. Она свалится, и Саб заберется по ней вверх. Смотрите замечательную заставку!

Босс!

Сарина и Киа



Миссия 7 — Мост Бессмертия

Пароль: QF7LWN

Куан Чи наверняка спрятался где-то в крепости Шиннока, но чтобы туда попасть, надо пересечь Мост Бессмертия, уровень не из легких.
Двигайтесь вправо и перебейте троих охранников. Прыгайте на платформу ниже, идите влево, пересеките две платформы, затем спускайтесь вниз и вправо и дондите до ее края. Падайте вниз и направпвйтесь влево, прыгая через платформы. Тут у вас пронзойдет поединок с первым Хранителем Моста. Лучше всего против него работают удары ногой в полете. Прикончив страшилище, берите первый ключ (check point).
Вернитесь обратно наверх, затем вправо по платформам, возьмите флакон и снадобье, сразитесь со вторым Хранителем (против этого робота используйте ту же тактику, что и в бою с "лесорубом" в тюрьме). Получите ключ (check point). Захватите снадобье на маленькой платформочке внизу, затем аккуратно перепрыгните вертящиеся ножи, убейте охранника и идите к Хранителю номер три. Этот робот сильнее предыдущих, так что используйте все свои возможности и ресурсы. После того, как железяка успокоится навеки, вы получите "урну" (check point).
Спрыгните на нижнюю платформу справа (осторожно, там два стражника!), перепрыгните правее и падайте вниз. Тут вы встретите четвертого и последнего Хранителя Моста. Дерется он так же, как второй, вы знаете, как с ним справиться. Заискрив и исчезнув, он оставит третий ключ от входа в крепость Шиннока.
Идите вправо и прыгайте на платформу, она отвезет вас дальше по уровню. Прыгайте на маленькую платформу, затем сразу же на следующую — вы поймете, почему. Повторите маневр. На новой платформе вас ждут вооруженные охранники. Сделайте супер-подкат, чтобы выбить у них оружие, затем вступайте в рукопашную. Идите вправо и забейте еще одного охранника. Перепрыгните первые два раскачивающихся лезвия и пригнитесь, чтобы не попасть под огонь. Как только охранник начнет перезаряжать пушку, прыгайте через третье лезвие и расправьтесь со стрелком. Продолжайте двигаться вправо. Перепрыгните следующую платформу и избавьтесь от стражника, преодолейте последний набор лезвий, прыгните на платформу. Забейте последнего стражника и используйте все три ключа на воротах крепости.

Миссия 8 — Крепость Шиннока

Пароль: ХОК[illegible]

Ну, осталось только найти прохвоста-колдуна в здоровенном лабиринте. В этом вам поможет наша карта. Еще одно: в крепости множество стражников, но это не значит, что надо драться с каждым.
Если осталось мало энергии — просто перепрыгивайте через них и убегайте.

Сразу же идите в комнату, обозначенную на карте цифрой 1. Здесь вы должны победить одну из наемниц Куан Чи — девушку-воина по имени Киа (используйте новые приемы заморозки). После ее смерти вам достанется первый кристалл.
Теперь отправляйтесь башню, помеченную 1-1. Установите там кристалл Киа, он работает как ключ (check point).
В комнате номер 2 победите воительницу по имени Сарина (заморозка-апперкот), но не делайте ей Fatality, просто заберите ее кристалл.
Комната под цифрой 3. Прикончите последнюю наемницу кудесника — Джаттаку (в бою с ней очень действенны подсечки), получите третий кристалл.
Теперь идите в башню 2-1. Установите тут кристалл Джаттаки (check point).



И, наконец, в башню 3-1. Когда Саб установит кристалл Сарины, сработает магический телепортатор, который перенесет Лин Куэй прямо в чертоги Куан Чи.

Но, оказывается, амулет уже у своего исторического владельца — Шиннока. Чтобы задержать вас, колдун начинает бой. На самом деле победить Куан Чи достаточно просто: отскакивайте от него, как можно дальше, и тут же прыгайте обратно к нему. Когда Саб будет в полете, кудесник применит затягивающий прием (как у Синдел). Теперь вся соль в том, чтобы не попасть под эти волны и, приземлившись, спокойно заморозить врага и влепить ему апперкот похлеще. Как только у Куан Чи останется около одной шестой жизненной энергии, к вам на помощь придет Сарина, она и прикончит мага.

Прекрасное место для сентиментальной заставки, в которой Сарина рассказывает Сабу о том, как долго она ждала того, кто возьмет ее с собой на Землю, какой он умница, и какая из нее будет хорошая хозяйка... Сердце Саба оттаивает, а глаза принимают совсем уж выпученный вид, но вдруг девушка падает ему на руки, смертельно раненная лучом Шиннока, решившего разрушить счастливый союз (а заодно и прервать этот "мыльный" ролик).

Ну что ж, последний босс — далеко не самый трудный, если вы уже хорошо усвоили управление своим героем. Главное — правильно и четко нажимать кнопки, чтобы решающая атака не сорвалась.

Шиннок практически неуязвим за своим энергетическим щитом. Исчезает эта защита только **НА ДОЛЮ СЕКУНДЫ**, когда падший бог кидает в вас файербол (еще за долю секунды до этого амулет у него на шее вспыхивает). В этот момент его и надо замораживать. Затем стремглав бегите к телепортатору (если вы еще не заметили, они есть в обоих углах зала), появляйтесь с другой стороны, где у Шиннока нет щита, и быстро его замораживайте опять — иначе оттает. Теперь спокойно подходите и забирайте амулет, нажав кнопку действия

Лишившись столь ценного предмета, бедолага превратится в огромного демона, и вам придется немедленно ретироваться через портал, по ту сторону которого вас с нетерпением ждет Райден. Передав амулет в надежные руки бога грома, Саб возвращается в штаб Лин Куэй. Но нет покоя нашему герою: надо выполнять новое задание. По просьбе некоего Шанг Цунга Саб будет участвовать в небольшом турнире под названием "Смертельная схватка". А это уже совсем другая история, и вы ее уже знаете...

А вот так создавалась MK Mythologies:

Здесь видно, как изображения актеров накладывались на декорацию.

Тобиас показывает Джону Турку, как должен вести себя воин Лин Куэй. Будто Турк этого сам не знает — он всегда Саба и играл!

Куан Чи и Шанг Цунга сыграл ни кто иной, как "великий лысый", Рич Дивицио, воплотивший в предыдущих МК-играх Кано и Бараку.

Супермодели Керри Хоскинс (Киа) и Лиа Монтелонго (Сарина) известны поклонникам серии еще по МК3, где первая играла Соню Блейд, а вторая — Синдел. Заметьте, что на среднем фото Керри Хоскинс беременна, а в заставках к игре – уже нет!

Джон Тобиас в раздумии

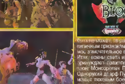
Авторы в начале работы над игрой. На их лицах - радостные улыбки...

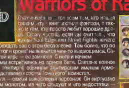
Актеры празднуют окончание съемок.

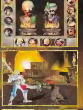




Iron and Blood: Warriors of Ravenloft







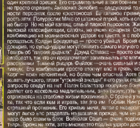
Статья посвящается всем тем, кто нашел свою мечту в книгах стиля фэнтэзи, а также и тем, кто просто любит хорошие драки. Скажу честно: если вы считаете, что лучше Soul Edge или Street Fighter ничего быть не может, то разубеждать вас в этом бесполезно. Тем более, что по типичным признакам "Утюг в крови" не является чем-то выдающимся. Самое замечательное в этой игре — ее замысел. С него и начнем.

Итак, воины света и тьмы встретились на аренах битв. Светлых воинов принуждает сражаться вампир с обычным вампирским именем Армстронг Монсорович. Представляем состав "светлого" воинства.

Однорукий дварф Пуоргл — самый выносливый персонаж. Он виртуозно машет тяжелым боевым молотом, из чего следуют и его недостатки — очень медлителен. Крестоносец — самый сбалансированный герой игры. Его могучий эспадрон и твердая вера делают его лидером стороны добра. Эльф Эрлек — довольно хитрый персонаж. Лук с клыками дракона и огненными стрелами помогает ему очень быстро успокоить самого ретивого оппонента. Но выносливость явно хромает. Гладиатор Гарис — еще один крепкий орешек. Его стремительные атаки боевым трезубцем очень не просто отразить. Амазонка Зенобия — следующий по сбалансированности персонаж после крестоносца. Ее главное преимущество — скорость атак. Полурослик Макс со шпажной парой, хоть и слаб, но достаточно быстр. Но на мой взгляд, самый плохой персонаж. Жинест — девушка неясной классификации, слабая, но очень коварная. Стоит попасть под комбинацию из молниеносных ударов ее шеста, и с победой можно попрощаться. Колдун Бредклауд — просто убийца. Броня его не вызывает доверия, но супер-удары могут свалить самого могучего противника.

Теперь об "плохих дядьках". Друид Сталакс — просто смерть. Его броня слабовата, так что он предпочитает заплевывать вас магией с почтенного расстояния. Темный рыцарь Файлок — очень сильный и подвижный противник. Его комбинации просто втопчут вас в грязь, если зазеваетесь. Корг — воин непонятный, но более чем опасный. Хотя броня оставляет желать лучшего, атаки "утренней звезды" в его руках ваше преимущество запросто сведут на нет. Палач Бальтазар вооружен боевой секирой, что делает его несколько медлительным, зато результаты ударов сразу же отражаются на столбике жизни противника. С броней у него все в порядке, так что если кем и играть, так это им. Гоблин Нингримпли — очень страшный противник. Его кривые мечи, летая с невероятной скоростью, могут легко вас разделать на шашлык прежде, чем вы догадаетесь, что надо было ставить блок. Волколак Соша — очень подвижная и свирепая тварь. Броня не ахти, зато множество подлых ударов доставят вам достаточно проблем. Скелет Аргус — воин так себе, но иногда и его булава может вмять вас в землю. Если Аргус использует магию, то будьте осторожнее — любое его комбо теперь смертельно. Демон Ургл — очень хороший персонаж. И броня, что надо, и комбинации неплохие, и издалека плеваться может. Так что он составит вам серьезную конкуренцию.

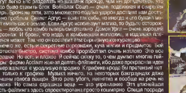






Конечно же, есть и секретные персонажи, куча магии и предметов. Бой протекает быстро, система комбо проработана очень неплохо. Это все хорошее. Но есть и плохое. Я сейчас скажу то, о чем думают многие геймеры: фирме Acclaim нельзя делать файтинги, ибо даже прекрасная идея превращается в уродливую пародию. К графике вроде бы претензий нет. Но только к графике. Музыка ничего, на некоторых бакграундах даже слышны голоса певцов. Зато речь убога, невнятна и вообще на речь не похожа. Но самая страшная вещь — это управление. Эта важнейшая часть файтинга здесь спроектирована просто кошмарно. Спешл посреди битвы сразу не сделаешь, от удара не убежишь. Еще одно издевательство над играющей братией — это камера. Вернее, ее перемещения. Это такая лажа, что как бы вы не стояли, после малейшего перемещения по площадке вашего оппонента не будет видно за вашей могучей спиной. Драться в таком положении очень трудно. Есть и еще один момент — противники сражаются нечестно, их удары отнимают больше ваших. Особенно это видно на секретных боссах. Складывается впечатление, что программисты Acclaim не хотят пользоваться положительным опытом своих коллег. Короче, в бочке меда ложка, да нет — ведро!- дегтя. Играть советую только законченным толкиенистам, всех остальных эта игра будет расстраивать. И повергать в мрачное уныние.











Polymorph Sauronovich

Решение.
Диск 1. Часть 2.
Начало см. в №36

FINAL FANTASY VII

©1997 SQUARE

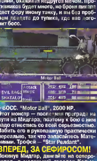
ВОЗВРАЩЕНИЕ СЕФИРОСА

Оказавшись за решеткой, сначала поговорите с сокамерниками, а потом ложитесь спать — наутро дверь окажется открытой! Будите Тифу, хватайте с трупа тюремщика ключи и идите по кровавому следу. Он приведет вас в пентхауз, где вы увидите, что Президент Шинра... мертв. Перепуганный Палмер скажет, что это сделал Сефирос(!) и убежит. Идите на балкон, там вас встретит Руфус, который уже объявил себя новым Президентом. Клауд решит драться с ним один на один и отошлет всю группу к выходу. Командой из Баррета, Айрис и Реда 13-го (Тифа останется прикрывать Клауда) доберитесь до ближайшего лифта, где героев опять ждут неприятности, причем две подряд...

• БОСС. "Hundred Gunner", 1600 HP.
Перед тем как бить этого босса, под завязку экипируйтесь Материями, так как он стоит на другом лифте, и достать его простыми атаками может только Баррет. Из магии хорошо идет "Bolt", снимающий по 150 HP. Накопленные "Limit"-ы не тратьте, они вам пригодятся следующего врага.

• БОСС. "Heli Gunner", 1000 HP.
Более опасный противник, чем свой наземный брат, но менее долговечный, и тоже боится магии "Bolt". Постарайтесь вынести его быстро — иначе попадете под неприятные атаки. Трофей за обоих — "Mythril Armlet".
Тем временем Клауд уже готов драться с Руфусом. Бой будет недолгим, но яростным, по этому обязательно экипируйте его лечащей Материей.

• БОСС. "Rufus & Dark Nation" 500 и 140 HP.
Сначала убейте собакообразную тварь, пока она не успела прикрыть Руфуса анти-магическим щитом. После этого сосредоточьте внимание на самом новоиспеченном президенте, не забывая изредка лечиться. Трофей — "Protect Vest" и "Guard Source".
Руфус улетит на вертолете, и вновь объединившиеся члены "Аваланча" покинут опустевший небоскреб "Шинры" посредством мотоцикла и странного грузовичка. Войска корпорации пошлют погоню, и начнется первая на вашем пути мини-игра — мото-симулятор. Управляемому вами Клауду на мотоцикле нужно будет некоторое время защищать пикап от вражьих поползновений, охаживая недругов мечом. Противников будет много, но броня пикапа даст фору иному танку, и вы без проблем доедете до тупика, где вас догонит босс.



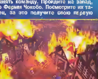
• БОСС. "Motor Ball", 2600 HP.
Этот монстр — последняя преграда на пути из Мидгара, поэтому к бою с ним надо отнестись со всей серьезностью. Забить его в рукопашную практически нереально, так что запасайтесь Материями. Трофей — "Star Pendant".

ВПЕРЕД, ЗА СЕФИРОСОМ!

Покинув Мидгар, двигайте на северо-запад, в маленький городок Кальм. Там можно купить новую "Earth" Материю и, полазив по домам, найти "Peacemaker" (оружие для пока не найденного Винсента). Идите в гостиницу, на второй этаж, там команда вновь объединится, и Клауд начнет вспоминать былое...



ВНИМАНИЕ: "флэшбеки" в Кальме являются, пожалуй, самой информативной частью игры. Там будет многое рассказано о Дженове и Клауде и, особенно, Сефиросе. К сожалению, эта серия слишком длинна, и приводить ее содержание я в этой статье не могу, так что внимательно читайте игровой текст! Когда воспоминания отхлынут, герои решат идти по следу Сефироса, и Баррет подарит Клауду очень полезный предмет — PHS (Party Character Select), что-то типа радиотелефона, позволяющего в отведенных местах менять команду. Пройдите на запад, до Фермы Чокобо. Посмотрите их танец, за это получите свою первую



"Summon"-материю "Choko/Mog". Поговорите с Чоко Биллом о возможности избегания встречи с Мидгарским Золомом. Для этого купите у его внучка Материю-приманку (Chokobo Lure) за 2000 золотом и отправляйтесь на охоту. Заполучив Чокобо, пересеките болото и входите в Мифриловую Пещеру. Внутри находится "Long Range"-Материя. Около выхода из нее вас встретят Турки, а именно, Елена, Руд и Ценг (если в вашей команде присутствует Айрис, будет сказано много интересного). Выйди на свежий воздух, вы увидите гору с птицей на вершине, это Форт Кондор. Его жители отбивают атаки войск Шинры, можете им в этом помочь. Правда для этого вам понадобится около 8000 золота, но дело того стоит. Выиграв и в эту мини-игру — стратегическую (внимательно читайте правила), вы получите оружие для Реда — "Magic Comb". Пройдя по берегу, найдите большую пушку — это город Джунон. Внутри нет почти ничего интересного, разве что пляж, где девочка Присцилла зовет дельфина. Дельфинто появится, но не один...

• БОСС. "Bottomswell", 2500 HP.
Довольно неприятный противник, особенно из-за своей атаки, заключающей героя в пузырь (что-то типа пирамидирования Рено, но гораздо злее). К тому же простые физические атаки на него не действуют (кроме, разумеется, Барретовской), лучше используйте магию "Bolt". Трофей — "Power Wrist". Но дракон все же задел Присциллу, и ей понадобится искусственное дыхание (CPR). После где-то дюжины вдохов девочка оживет. Идите отдыхать в гостиницу, а на утро бегом к дому Присциллы — в благодарность она даст "Summon"-Материю "Shiva" и поможет пробраться на территорию военно-морской базы "Шинры" (придется немного попрыгать на мистере Дельфине). В казарме вас примут за новичка и погонят переодеваться. Приняв участие в параде войск (и получив в подарок "Grenade"...), Клауду надо будет выступить перед самим президентом Руфусом, резво нажимая на кнопки. За каждую верно угаданную команду вам начислят 10 очков и потом дадут приз (0-50 — "Silver Glasses", 50-100 — "HP Plus"-Материя и 100-220— "Force Stealer").
Проникнув на корабль Руфуса, прежде всего найдите всех своих друзей, потом поговорите в трюме с Айрис (не забудьте там же взять "Wind Slash", и "All"-Материю) и на верхней палубе найдите Баррета. На корабле объявят тревогу, идите в трюм и проходите в ранее запертую дверь. Там встречайте Сефироса и его мамочку...

• БОСС. "Jenova-BIRTH", 4000 HP.
Достаточно проблематичный босс, если вы к этому времени не развили свои "summon"-материи. Весьма неплохо работает "Earth" и "Fire" магия, а вот "Poison" эффекта не даст. Трофей — "White Cape".
От босса останется новая Материя — "Ifrit". Корабль прибудет в Коста-Дель-Соль. Когда Руфус улетит на вертолете, Хейдеггер займется своими делами, а члены "Аваланча" десантируются на причал. Напомните им, что вы здесь не на курорт приехали, а охотитесь за Сефиросом, и идите на пляж. Там лежит наш знакомец Ходжо... Поговорив с ним, сходите на бывшую виллу Президента (ее позднее можно будет купить за 300 тысяч) и возьмите в подвале "Fire Ring" и "Motor Drive".

ПРОШЛОЕ БАРРЕТА

Теперь покидайте городок и двигайте на север, к горам Корел. Пройдите мимо еще одного реактора Мако, найди-



те рельсы и идите по ним. Вскоре они начнут обваливаться, и если во время полета нажимать вправо или влево с кнопкой КРУГ, можно получить "Wizard Staff" и "Star Pendant", а просто на рельсах лежат "W Machine Gun" и "Transform"-Материя. Двигайтесь дальше, опустите мост (рядом есть два секрета — можно взобраться на гору и получить 10 "Phoenix Down", а можно спуститься к воде и в пещере с вялым трактористом взять несколько предметов) и идите за остальными героями. Вскоре вы попадете в городок Корел, место, где не любят Барретов... Выходите через правый выход, покиньте горы и на равнине доведите свои деньги до тридцати тысяч. Вернитесь в город, с левого выхода попадите на монорельсовую дорогу к Золотому Блюдцу и послушайте еще одну серию воспоминаний о прошлом Баррета, гибели его жены Мирны и друге Дайне (кстати, настоящем отце Марлин). Садитесь в монорельс и езжайте на Золотое Блюдце. Купите в кассе вечный пропуск (как раз 30.000) и двигайте в "Wonder Square" — встречать нового героя, непонятное существо по имени Кайт Сит. После этого идите на "Battle Square", там вас арестуют и доставят в Пустынную Тюрьму у подножия Золотого Блюдца. Найдите дом, где Баррет опять пустится в воспоминания о Дайне, а потом идите к разбитому грузовику, где обитает местный начальник — мистер Коатес. Увы, допустить вас к участию в Чокобо-гонках (единственному способу покинуть тюрьму) он откажется. Идите к выходу — там будет лежать мертвый часовой. Побродите по пустыне, пока не наткнетесь на излом в грунте. От него пойдите направо, на свалку машин. Полечите Баррета, так как ему предстоит одиночная битва.

• БОСС. "Dyne" 1200 HP.

Один из самых легких боссов в игре, несмотря на то, что драться вам придется одним Барретом. Для победы над ним надо всего лишь накопить лимит (надеюсь, он у вас уже не первого уровня) и уложить Дайна одним выстрелом. Трофей — "Silver Armlet".

После смерти Дайна вас допустят к гонкам. В комнате сбора участников возьмите новую Материю — "Ramuh". Выиграть в гонке легче всего так — примерно 2/3 трассы ведите Чокобо на автоматическом управлении, а потом перед самым финишем берите вожжи на себя и давите на полную! За победу вас наградят амнистией и пустынным багги.

НАНАКИ И БУГЕНХАГЕН

Оседлав багги (хотя более всего этот "вэйкл" похож на советский аппарат для пересечения тундры), езжайте через брод, пока не увидите лес с кратером внутри. Внутри вас уже ждут Турки...

• БОСС. "Rude", 2000 HP & "Reno", 2000 HP.

К уже побежденному и жаждущему реванша Рено прибавился Руд, лысый и хмурый гражданин. Вообще-то эти два Турка особой опасности не представляют, но все равно не расслабляйтесь. Руда лучше всего бить их магией. Трофей — "Fairy Tale" и "X-Potion".

На развилке пройдите наверх — увидите сцену со Скарлет и Цейгом. Запомните место, где Скарлет исследовала обломки, там можно взять еще одну "summon"-Материю — "Titan". Вернитесь обратно и с развилки двигайте вниз до деревни Гонгага (по дороге возьмите "Deathblow"-Материю). На хуторе отдохните, найдите "White M-Phone" и в одном из домов послушайте историю любви Айрис к солдату Заку. Покиньте лес и езжайте опять на запад, в Космо Каньон. Около города с обсерваторией наверху багги сломается. Зайдите в город — это Космо, родина Реда 13-го. На самом деле его зовут Нанаки, и у него есть дедушка (блин, чуть было не написал "девушка"...) Бугенхаген, коему ровно 130 лет. Навестите старца в его башне, потом сбегайте за двумя друзьями и вернитесь обратно. Последует интересная лекция о строении мироздания и роли в нем энергии Мако. Спуститесь к костру и поговорите с народом. Придет Хаген и откроет дверь в пещеру клана Джи (древних врагов Космо Каньона). Это первая (и похоже, последняя) в игре интересная пещера, здесь лежит много интересного — "Black M-Phone", "Fairy Ring" и "Added Effect"-Материя. В конце пещеры расположился новый босс.

* БОСС. "Gi Nattak", 5500 HP.

Убить этого гада можно двумя способами. 1) Просто используйте атакующую магию, лимиты и т.д. 2) Используйте на самом боссе "X-Potion", эффект будет потрясающим... Трофей — "Wizer Staff".

После смерти нечисти останется "Gravity"-Материя, возьмите ее и двигайте дальше. Около окаменевшего от отравленных стрел Сето (отца Нанаки) будет мелодраматическая сцена, в конце которой Бугенхаген попросит Реда не покидать вашу команду. Оставьте Космо за спиной (багги уже починился) и отправляйтесь в Нибельхейм, что еще западнее. Что-то в нем не так — никто не помнит пожара (смотрите флэшбек в Кальме), и повсюду бродят закутанные в черное тени (от них можно получить "Platinum Fist"). Идите в особняк. Слева от входа прочитайте интересное письмо, а потом обследуйте поместье на предмет нахождения "Twin Viper",

"Silver M-Phone" и "Enemy Launcher". Найдите сейф и откройте его комбинацией: 39-вправо, 10-влево, 59-вправо, 97-вправо (ВНИМАНИЕ: подбирая шифр НЕЛЬЗЯ, "переезжать" указанное число, иначе придется начинать все сначала. Справка для особо честных — числа можно найти самостоятельно, внимательно исследуя пол в поместье). Из открытого сейфа появится босс.



• БОСС. "Lost Number", 7000 HP.
Пожалуй, первый босс в американской версии, способный остановить ваше продвижение. К тому же он с секретом: чуть позже середины боя монстр преобразуется, в зависимости от того, чем вы атаковали вначале. Поэтому советую бить только магией — если он превратится в фиолетовую тварь (физическая форма), вам будет больно... Трофей — "Cosmo Memory".

Возьмите выпавшую из сейфа Материю "Odin" и торчащий из дверцы ключ — "Key to the basement". С ним идите в подвал, откройте склеп и встречайте нового персонажа — Винсента Валентайна. Он расскажет о Лукреции (физической матери Сефироса) и докторе Гасте (основателе проекта "Дженова", владельце этой усадьбы и соратнике Ходжо). Оставьте Винса в его гробу и двигайте в библиотеку, повидаться с Сефиросом и получить от него Материю "Destruct". Покиньте особняк (на выходе к вам присоединится Винс) и через верхний выход из Нибельхейма идите за Сефиросом на север.

КОСМОС: ДЕНЬГИ И МЕЧТЫ

В горах Нибель и прилегающих к ним местностях найдите "Rune Blade", "Plus Barrette", "Sniper CR", "Elemental"-Материю. Когда достигните пяти труб, залезьте во вторую ("Powersoul") и четвертую ("All"-Материя). Выход охраняет большой зеленый монстр.

• БОСС. "Materia Keeper", 8400 HP.
Весьма нелегкий оппонент, особенно если вы еще не развили свои Материи до подобающих уровней. Почаще лечитесь — слабых персонажей он "выносит" за пару ударов. И обязательно оденьте "Enemy Skill"-Материю — выучите "Train". Трофей — "Gem Ring".

Подобрав оставшуюся от босса "Counter"-Материю, покидайте горы и идите искать Рокеттаун, город в форме космодрома Байконур. Поговорите с одиноким старичком и посмотрите вместе с ним на ракету — получите



"Yoshiyuki". Взберитесь на ракету, там бродит ваш новый герой — Сид Хайвинд. Сходите к нему домой, и девушка Шера расскажет о прошлом Сида и своей фатальной ошибке (во время этого флэшбека будет самая красивая мелодия в игре!). Вскоре появится Палмер с Руфусом, и пока президент будет отвлекать Сида, толстяк попытается похитить "Бронко".



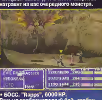
• БОСС. "Palmer", 6000 HP.
После предыдущих двух монстров Палмер уже не кажется опасным противником, хотя его ручное оружие удивит вас своей мощностью. Но все равно на моей памяти никто от Палмера не умирал (это я к тому, что вы будете первыми...). Трофей — "Edincoat".

Хитрый Палмер увернется от винтов самолета, но найдет смерть от собственного грузовика. Команда заведет "Бронко", к ним запрыгнет Сид, но телохранители Руфуса попадут в хвост самолету, и он мягко спланирует в воду.

ПРЕДАТЕЛЬСТВО!

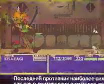
Вообще-то, после того как вы обретете новое средство передвижения — плавающий "Tiny Bronco", вам надо плыть в Храм Древних, но если вы имеете в команде Яффи Кисараги, можно заработать немножко денег, опыта и полезных предметов...

Высадитесь на самом западном материке и поднимайтесь в горы. Там на вас нападут два солдата, и Яффи убежит вместе со всей вашей Материей. Идите на север, пока не найдете маленький городок Вутай. Сходите в бар, там сидят Турки, но у них сейчас каникулы. В магазине в сундуке лежит "MP Absorb"-Материя, но и ее украдет ниндзя. Найти Кисараги можно в доме прямо у входа — она прячется за ширмой. Следующее ее укрытие — кувшин около бара, надо по нему сильно ударить. После поимки Яффи будет интересная сцена с Еленой и Ценгом. В доме маленькая сволочь заведет вас в ловушку и опять убежит. Идите на главную площадь (в гостинице справа можно взять "Magic Shuriken" и "Hairpin"), долбаните в колокол и идите в появившуюся дверь. Там и на подлую Яффи нашли управу — любвеобильный дон Корнео(!) похитит ее вместе с Еленой и утащит в горы. Следуйте за ним (в одной из пещер лежит "Dragoon Lance"), и в итоге мафиозо натравит на вас очередного монстра.



• БОСС. "Rapps", 6000 HP.
Весьма проблематичный бой, особенно если учесть, что всю Материю у вас украли и лечиться придется "X-Potion"-ами... Неплохо идет связка "Айрис — Винсент": Винс будет колбасить босса своим Лимитом, а Айрис лечить своим "Healing Wind"-ом. Трофей — "Peace Ring".

На этом пакости Корнео не закончились, но вовремя подоспели Турки, и Рено скинет дона в пропасть. Финита ля комедия... Яффи вернет вам обратно всю Материю (правда, в неправильном порядке), и команда покинет Вутай. Но там есть еще чем поживиться! Вернитесь в город, купите в магазине оружие, а в доме с кошками возьмите "HP Absorb"-Материю. Еще в Вутае есть дополнительный квест для Кисараги, и хотя он рассчитан на начало второго диска, я нашел способ, как его пройти даже с 30-35 уровнем. Берите Яффи в команду и идите в пагоду. Там она должна в одиночку выиграть пять боев у хранителей Пяти Богов. Экипируйте Яффи получше и принимайте вызов. 1) Gorkii — 3000 HP, 2) Shake — 4000 HP, 3) Chekov — 5000 HP, 4) Staniv — 6000 HP, 5) Godo — 10000 HP.



Последний противник наиболее силен, так как в критических ситуациях лечит себя примерно на 1250 HP и, при этом, очень неслабо атакует. Но есть способ его убить за пять атак: используйте три раза "T/S Bomb", один раз "Landscaper" (лимит второго уровня) и закончите дело "Odin"-ом! Виктори! Удивленный папаша даст "All Creation" и "Leviathan"-Материю.

КЛЮЧ-КАМЕНЬ

Помните маленький домик близ Гонгаги? Езжайте туда и говорите с хозяином – он скажет, что уже продал "Keystone" вездесущему Дио. Двигайте в Золотое Блюдце, там направляйтесь в "Battle Square" и оттуда в музей. Дио согласится отдать камень, но только в обмен на хорошую развлекаловку. Выиграйте пару боев на арене, и камень ваш! Но когда вы, осчастливленный, попытаетесь покинуть Блюдце, окажется, что канатная дорога временно сломана... Придется идти в "Ghost Hotel", где Клауду назначат свидание. В большинстве случаев это сделает Айрис, но у меня один раз это была Тифа, и документально подтверждено, что на свиданку со Страйфом может пойти и Яффи, и даже Баррет (!!!). Для начала сходите на "Event Square", где вам предложат принять участие в самодеятельной театральной постановке. Ничего важного вы здесь не найдете, зато уж посмеетесь от души, после чего можно идти на романтическое катание на гондоле вокруг Золотого Блюдца. Во время поездки, когда ваша пассия высунет голову в окно, сделайте тоже самое (кнопка "влево") – увидите несколько красивых заставок. Покинув "Round Square", вы узреете Кайт Сита, куда-то убегающего с вашим кровным ключ-камнем... Погоня за ним приведет вас к месту, где подлый кошара отдаст камень Ценгу и откроет свое настоящее лицо – шпиона корпорации "Шинра". Увы, даже прибить предателя нельзя: в Мидгаре он держит в заложниках Марлин. Ну ничего, скоро Кайт за все заплатит...

Вернитесь к "Tiny Bronco" и плывите к северному материку. Там закупитесь в "Bone Village"-е броней и в лесу позади деревни поймайте "Kjata"-материю (она периодически появляется на втором экране). Теперь смело дрейфуйте к храму. Внутри вас встретит изрядно поколбашенный Ценг и отдаст-таки "Keystone" – смело кладите его на алтарь! Вдоволь побродив по древним руинам (найдите там "Trident", "Silver Rifle", "Rocket Punch", "Luck Plus"-Материю и "Morph"-Материю), обнаружьте механизм, отдаленно напоминающий часы. Манипулируя стрелками, вы можете найти: (заметьте ошибку в написании римской цифры 4) "I" – ловушка, "II" – завал, "III" – ловушка, "IIII" – "Princess Guard", "V" – "Ribbon", "VI" – комната со стариком, "VII" – "Trumpest Shell", "VIII" – "Megalixir", "IX" – завал, "X" – выход, "XI" – завал, "XII" – дверь. Взяв все предметы, идите в комнату со старичком (возьмите там "Work Glove"), догоните его и идите в открывшуюся комнату, где Сефирос убьет Ценга... Появится еще один босс.

Как "добыть" Яффи Кисараги.

На первом игровом диске есть возможность взять в команду еще одного секретного игрока. Делается это так: в любом игровом лесу (особенно это относится к массивам между Форт Кондором и Джунином) просто побродите достаточное количество времени и рано или поздно (второе вероятнее) вам повезет, и вы будете драться с "Mysterius Ninja". После победы (сохраняться на экране с Яффи нельзя!) отвечайте на ее вопросы в такой последовательности: 1-"Not Interested", 2-"Petrified", 3-"Wait a second!", 4-"That's right", 5-"Let's hurry on". В принципе отвечать на вопросы можно и по-своему (но моя комбинация проверена!), но на последний вопрос все равно надо ответить "Let's hurry on".

• БОСС. "Red Dragon", 6800 HP.
Несмотря на небольшое количество хитпойнтов, схватка с Драконом может затянуться из-за его неслабой защиты. Лучше всего взять в команду Рэда 13-го с его "Lunatic High" (Лимит ускорения). Трофей – "Dragon Armlet".

Возьмите "Bahamut"-Материю и подойдите к алтарю – там лежит "Black Materia". Позвонит Кайт Сит (если он не находится в вашей команде). Вернитесь к "часам" – вскоре появится очередной босс.

• БОСС. "Demons Gate", 10000 HP.
Первое, что вы должны сделать в бою с этим противником – использовать "Odin"- и "Bahamut"-Материи. Это снесет немало хитов боссу, и дальше уже можно будет забить его врукопашную. И главное – не забывайте лечиться, он может легко снести половину вашей жизни одним ударом! Трофей – "Gigas Armlet".

Появится Кайт Сит, и герои убегут из взорвавшегося храма. Однако коварный Сефирос возьмет Клауда под свой контроль и отберет "Black Materia"... Зато появится (подозрительно быстро) Кайт Сит номер 2! Направляйтесь в Боун Виллedж, отколайте "Lunar Harp" (см. картинку) и углубляйтесь в Спящий Лес (Sleeping Forest). Пройдя его (там лежит только "Water Ring"), вы попадете в Забытую Столицу (Forgotten Capital), где есть еще больше интересного: "Aurora Armlet", "Comet"-Материя и "Enemy Skill"-Материя. Кстати, внутри Столицы нельзя использовать PHS, так что будьте осторожны. Найдите постель, ложитесь спать, и Клауда посреди ночи потянет к развалинам. Внутри них затаился враг...

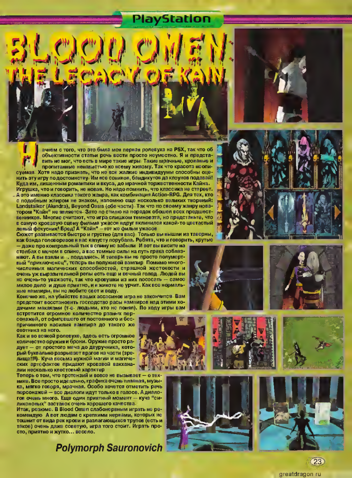
местонахождение "Lunar Harp"-а

• БОСС. "Jenova-LIFE", 10000 HP.
Внешне эта реинкарнация Дженовы мало чем отличается от виденной вами ранее, но неприятностей она доставит гораздо больше! Магия на нее действует плохо, за исключением "Bahamut"-а и "Meteor"-а. Трофей – "Wizer Bracelet". После убийства очередной ипостаси Дженовы, появится Сефирос и... убьет Айрис! После этого следует душераздирающая (серьезно!) сцена похорон Цветочной Девушки, и на этом "Диск 1" заканчивается.

Отомстим Сефиросу за Айрис на втором диске!!!

Lord Hanta

КОНЕЦ ПЕРВОГО ДИСКА



BLOOD OMEN: THE LEGACY OF KAIN

Начнем с того, что это была моя первая ролевуха на PSX, так что об объективности статьи речь вести просто неуместно. Я и представить не мог, что есть в мире такие игры. Такие мрачные, кровавые и пропитанные ненавистью ко всему живому. Так что красота неописуемая. Хотя надо признать, что не все жалкие индивидуумы способны оценить эту игру по достоинству. Им все соников, бандикутов да клоунов подавай! Куда им, лишенным романтики и вкуса, до мрачной торжественности Кайна. Игрушка, что и говорить, не новая. Но надо помнить, что классика не стареет. А это именно классика такого жанра, как комбинация Action-RPG. Для тех, кто с подобным жанром не знаком, напомню еще несколько великих творений: Landstalker (Alundra), Beyond Oasis (обе части). Так что по своему жанру новатором "Кайн" не является. Зато по стилю на порядок обошел всех предшественников. Многие считают, что игра слишком темновата, но представьте, что в самую кровавую сцену фильма ужасов вдруг вклинился какой-то цветастый левый фокусник! Бред! А "Кайн" — тот же фильм ужасов.

Сюжет развивается быстро и грустно (для вас). Только вы вышли из таверны, как банда головорезов в вас капусту порубала. Ребята, что и говорить, крутые — даже про контрольный тык в спину не забыли. И вот вы висите на столбах с мечом в спине, а вас темные силы на путь греха соблазняют. А вы взяли и... поддались. И теперь вы не просто полумертвый "приключенец", теперь вы полуживой вампир. Помимо многочисленных магических способностей, страшной жестокости и очень уж выразительной репы есть еще и вечный голод. Людей вы не очень-то уважаете, так что кровушки из них пососать — самое милое дело: и душе приятно, и в животе не урчит. Как все нормальные вампиры, вы не любите свет и воду.

Конечно же, на убийстве ваших ассасинов игра не закончится. Вам предстоит восстановить господство расы вампиров над этими ходячими макаками (т.е. людьми, кто не понял). По ходу игры вам встретится огромное количество разных персонажей, от офигевшего от постоянного и беспричинного насилия вампира до такого же охотника на него.

Как и во всякой ролевухе, здесь есть огромное количество оружия и брони. Оружие просто радует — от простого меча до двуручника, который буквально разрывает врагов на части (зрелище!!!). Куча весьма нужной магии и магических артефактов придают кровавой вакханалии несколько квестовый характер.

Теперь о том, что претензий и вовсе не вызывает — о технике. Все просто идеально, графика очень плавная, музыка, мягко говоря, мрачная. Особо хочется отметить речь персонажей — все диалоги идут только в голосе. А диалогов очень много. Еще один приятный момент — куча "силиконовых" заставок очень хорошего качества.

Итак, резюме. В Blood Omen слабонервным играть не рекомендую. А вот людям с крепкими нервами, которых не тошнит от вида рек крови и разлагающихся трупов (есть и такое) очень даже советую, игра того стоит. Играть просто, приятно и жутко... весело.

Polymorph Sauronovich





Сегодня я расскажу об очень оригинальной, на мой взгляд, игрушке. Она не подходит ни под одну из статей геймерской классификации. Судите сами: ходите, как в стандартной RPG, вот только ни драться, ни стрелять не можете, сама игра построена на той же системе, что и шахматы — просчитал, подготовился и вдумчиво уничтожил противника — чем не стратегия?! Очень, очень любопытно! Лично я играл запоем, да так, что родители едва не закипели от злости — ведь я просидел перед экраном целые сутки напролет. Игра интересна еще и тем, что на сей раз вы сражаетесь во имя торжества Абсолютного Зла. Ведь что может быть приятнее, чем возвратить Люцифера, Князя Тьмы, обратно в наш с вами мир. В игре огромное количество вариантов развития сюжета. Я насчитал четыре окончания, но уверен, что их гораздо больше.

В игре вы несчастный принц, которого попросту "обули" с царством. Да еще и убили, к тому же. И сотворил это ни кто иной, как ваш собственный брат. На этом ваша жизнь, вроде, была закончена. Однако метафизики и оккультисты утверждают, что смерть — процесс обратимый. Вот и вам помогла одна дьявольски симпатичная девушка. Но не задаром. Эта самая девушка оказалась главным наместником Сатаны на земле. И теперь ваша задача — собрать необходимые предметы для освобождения из заточения своего теперешнего Повелителя. Теперь вы — раб, да еще и полумертвый к тому же. Из этого незавидного положения у вас есть только один выход: освободить Властелина, тогда можно стать хозяином всего мира, да еще и братцу наподдать. Только один момент из прошлой жизни тревожит — у вас ведь и принцесса была. Теперь ее принцем стал… ну, конечно же, все тот же ваш любимый братец. Вам придется бродить в астральном виде, следовательно на мир физический вы непосредственно влиять не можете. Именно для этого и была придумана такая замечательная вещь, как ловушки.

Поместье, в котором заточен ваш Повелитель, очень напоминает замки из таких игр, как Фантасмагория или Resident Evil. Огромное количество комнат, странные гобелены и т.п. Тут даже магические лифты есть. А также Обелиски, около которых можно расставлять ловушки и более земные вещи: сделать, скажем, Save, опции изменить…

Замок давно сыскал себе славу типичного дома с привидениями. Потому любители острых (типа с кольями и капканами) ощущений так и прут на его территорию. И, подчиняясь главному правилу "всех впускать — никого не выпускать", вы начинаете охоту за душами.

Игра спланирована по древнему принципу: "Сначала дело, потом удовольствие". Есть противники, которых положено убрать по сюжету. К ним относится кто угодно, от искателя приключений до вашего брата. После их скоропостижной кончины вы



можете занимать свободное время по собственному усмотрению. В ваш досуг входит либо праздное шатание по замку, что достаточно противно и скучно, либо ловля новой порции смертников, которую вы можете выбрать сами. С этим вариантом сопряжены три приятных момента. Ведь наши горе-путешественники приносят с собой, во-первых, деньги, которые поступают непосредственно в ваш карман, во-вторых — какой-нибудь итем, и в-третьих, (самый приятный момент) — свои драгоценные бессмертные души. Они станут всего лишь деталями конструктора в ваших сатанинских игрищах. Из душ можно создать таких монстров, что один их вид будет наводить дрожь на очередных посетителей.

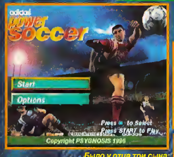
Теперь о самом вкусном — о ловушках. Те, кто после просмотра фильмов о легендарном Индиане Джонсе, восхищался изобретательностью сценаристов, будут тихо умирать, играя в Tecmo's Deception. С тех пор ловушечная индустрия продвинулась далеко вперед, так что никаких больше примитивных кольев и шаров, хотя и они тоже есть. Теперь можно "заминировать" буквально все свободное место, да так, что за один проход удается уложить даже самого крутого противника. Ловушек очень много, но делятся они на три вида. Первый — ловушки смертельные. К ним относятся шипы, каменные блоки, ямы и так далее. Второй — капканы. Они захватывают противника на некоторое время, но видимого вреда не причиняют. Они созданы чисто для удовольствия: он там по клетке мечется, а ты из него по капле высасываешь жизнь и хищно ухмыляешься. Третий — парализующие и шокирующие (гирьку пудовую на голову — чем не шок?!). У всех персонажей есть стандартные ролевые характеристики, именно по ним и надо смотреть, на какую ловушку кого подманивать. Есть две градации ловушек этого вида: простые и магические. Был у меня случай. Еще не знал я тогда всех секретов и поливал мага какого-то на волшебную Бомбу ловил. Так и не поймал. А поставил всего лишь колья — ни мага, ни проблем. Так что надо действовать с умом. И особенно в расстановке ловушек. Мне иногда приходилось "минировать" целые этажи, чтобы поймать одного единственного вторженца, который хорошо прыгал, бегал и по сторонам смотрел.

Теперь о втором по важности моменте, а именно, о технической реализации. Пусть смысл и важен, но в квест с псевдографикой играть нынче никто не будет. Здесь очень неплохой "силикон", немного похожий на Tekken 2, "глюков" почти нет. Движения плавные и более чем реалистичные. Музыки, скажу честно, маловато, хотя мелодии и [illegible] подстать замку. Речи нет вообще.

При всем при этом считаю, что в такую игру должен поиграть каждый уважающий себя стратег. Не рекомендую играть только тем, кто очень серьезно относится к религии, слишком уж откровенная пропаганда сатанинских элементов проходит красной нитью через всю игру. Но это же так интересно — оказаться на той стороне Добра!

Polymorph Saureovich

Adidas





Было у отца три сына: двое умных, третий — футболист.

Недавно российские статистики провели исследование с целью получения ответа на вопрос: какой из игровых видов спорта является самым популярным? Полагаю, ответ они знали заранее. Конечно, футбол. Россияне, понимаешь, любят поле, мяч, ворота, лето, причем без дождя, но под пиво. И никакие заморские диковины, вроде бейсбола, их, грешных, в массе не завлекает. Питчеры какие-то, тачдауны всякие, любопытно, но не более. Иное дело поорать с трибуны "Шайбу, шайбу!!!" в адрес круглого футбольного мяча...

За бугром все наоборот. Небоскребы, индейцы с ковбоями, гангстеры и виски... Докатились до того, что для своего футбола даже круглого мяча сделать не сумели, а нормальный футбол презрительно соккером прозвали. Но больше всего, мне рассказывали, там любят деньги. Поэтому неудивительно, что клюнули они на чисто коммерческий проект сделать игрушку, всю облепленную лейблами "Adidas", благо дружественные германцы не поскупились на гонорары. А кто платит деньги, то и... Так родился в фирме PSYGNOSIS "Adidas Power Soccer".

Общее впечатление — ни то, ни се. Графика средняя, откровенных глюков нет, но порой при виде трибуны с пикселями метр-на-метр становится грустно. К тому же фигурки футболистов слишком угловатые. Доступны четыре вида на происходящее, но два из них абсолютно непригодны. Музыка так себе, но оцифрованной речи хватает. Во-первых, она классно звучит в нескольких рекламных роликах, сделанных на потребу "Adidas" (кстати, мои претензии к графике на них не распространяются, ролики и заставки — это святое). Во-вторых, не обошлось без комментатора. Этот товарищ весел и шутлив. Особенно забавно слушать его похвалы в адрес вратарей. Даже если голкипер — откровенная "дырка" и пропустил 15 мячей, но затем имел неосторожность отбить удар, комментатор обязательно воскликнет нечто типа: "Сегодня этот парень выдает просто фантасти-





POWER SOCCER

ческую игру!" Об управлении не стану даже и говорить — оно стандартное, значит, приемлемое.
На освоение игры уходит около получаса. Искусственный интеллект соперников ниже среднего. Но не то, чтобы слабый. Выигрывать легко, особенно если вы имеете опыт в подобных играх. Голы можно забивать разные, и что странно, все они получаются красивыми. Неприятно удивили пенальти. В настоящей игре их реализуется 70-80%, а здесь, похоже, вратари заранее знают, в каком углу при одиннадцатиметровом ловить мяч! Вот тебе, бабушка, и реализм!
К реализму же. Поскольку разработчики поскупились на приобретение лицензии FIFA, выход они нашли в легком искажении фамилий футболистов, чаще всего методом вставления лишних букв. Что, поверьте, раздражает.
О серьезной и, вообще, какой бы то ни было стратегии мечтать не приходится — все, что вам подвластно изменять в команде, это расстановка игроков и замены по ходу матча. Самый эффективный путь к победе — пас в середине поля, а как подошел поближе — стреляй! И без раздумий — это тебе не шахматы!
Очень разочаровала финальная заставка. Вот тебе кубок — сиди и любуйся, а о силиконах забудь.
Имеются два режима: аркадный и симулятор. Первый превращает игру в какое-то слишком неправдоподобное и оттого неинтересное шоу, в котором каждое падение футболиста сопровождается поднятием тучи пыли, а каждый фол вызывает у пострадавшего сильное головокружение. Плюс появляется возможность учинять этакий "Мортал Комбат". Звучит заманчиво? Зато выглядит отпугивающе. Поэтому лучше выбирайте режим симулятора.
Несмотря на все недостатки, есть вещь в игровом процессе, которая всех порадует. Соперники, при всей своей глупости, не дают долго возиться с мячом, вынуждая поддерживать высочайший темп игры. Как только футболист получает пас, сразу же возникает насущная необходимость сделать передачу партнеру, либо нанести удар по воротам. А то ведь тут же получите по ногам, и судья не поможет, ведь ждать от него милости все равно, что надеяться на "МЕРСИ" от Шао Кана.
"Так что же, — спросят особо нетерпеливые читатели, — оно нам надо или пусть пылится на прилавках магазинов?" Как вам сказать... "Adidas Power Soccer" — яркий пример игры, деланной "левой пяткой". И дело даже не в технике. Просто за что мы любим EA-овские игрушки, типа "FIFA"? За максимальный реализм и богатую статистику. Здесь же этого нет. Но играть интересно. Потому фанатам жанра рекомендую.

Юрий Полуэктов,
г. Железнодорожный, Московская обл.



















Что год грядущий нам готовит?

Об играх, которые нам приготовили разнообразные западные (в основном, американские и английские) компании, более-менее известно. А что до японского рынка? Какими новинками порадует нас Страна Восходящего Солнца? Читайте — ответ перед вами!

Агент Купер

R-TYPE DELTA

Жанр 3D-стрелялка
Издатель Irem
Дата выхода весна 1998



Наконец-то снова заявила о себе фирма **Irem**. Они подтвердили, что легендарная серия космических шутеров **R-Type** будет продолжена на PlayStation. Звездолет, враги и окружающее пространство в **R-Type Delta** состоят из полигонов. Внешний вид игры будет очень похож на другие трехмерные стрелялки последнего времени, например, на **StarFox 64**, **RayStorm** или **Einhander**. Похоже, что сражаться опять придется со злой империей Будо, как Феникс вновь и вновь возрождающейся из небытия. Снова вас ждут сонмы как механических, так и органических противников, но на этот раз вы сможете подобрать для себя один из нескольких истребителей, наиболее подходящий для конкретного задания.





SAMURAI SHODOWN 4 SPECIAL

Жанр 2D-файтинг
Издатель SNK
Дата выхода февраль 1998 (яп.)

Ух, больше года мы ждали появления на PSX файтинга **Samurai Spirits: Amakusa Korin,** в Америке известного как **Samurai Shodown 4 Special.** И вот считанные дни отделяют нас от его выхода. Те, кто были слегка разочарованы третьей частью серии, будут рады узнать, что все огрехи исправлены, а все хорошие стороны сильно улучшены.

Наконец-то вернулись Шарлотта и Джубей, по которым многие скучали аж с **SSII**! У всех «старичков» появились свежие суперудары, добавились новые бойцы, декорации. По-прежнему задействована система «добрый-злой», практически удваивающая количество героев. Главный злодей опять колдун Сиро Амакусо, заручившийся поддержкой Занкуро Минадзуки, последнего босса **SS3.** Короче, если вы изголодались по отличной рисованной драке, начинайте искать этот диск! Кстати, для особых поклонников Samurai Spirits SNK выпускает летом для PlayStation особый диск — компиляцию, куда входят **две первые части игры!**



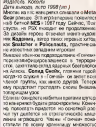


METAL GEAR SOLID

Жанр 3D-приключения
Издатель Konami
Дата выхода лето 1998 (яп.)

Многие из вас наверняка слышали о **Metal Gear** раньше. Эта игра впервые появилась на 8-битной **NES** в 1987 году. Сейчас, 10 лет спустя, на PSX выходит ее продолжение. За дизайн героев отвечает манга-художник **Кодзима,** автор таких игровых хитов, как **Snatcher** и **Policenauts,** практически не известных западным игрокам.

Бывшее военное подразделение «Гончая», переквалифицировавшееся в террористов, захватило склад ядерных боеголовок на Аляске. **Солид Снейк,** главный герой, когда-то служил в «Гончей», он знает всех членов группы, как никто другой. Теперь ему предстоит преподать своим бывшим товарищам урок.



Если вы ожидаете набитый врагами шутер, то наверняка будете разочарованы. Конечно, повоевать придется, но основной расчет тут делается на стратегическое мышление играющего. Члены «Гончей» понаставили по всему хранилищу множество ловушек. Чтобы преодолеть лазерные охранные системы, вам понадобятся инфракрасные очки. Не последнюю роль играет перехват вражеских радиопереговоров. Но главное — уметь в нужный момент спрятаться. Противников надо «снимать» по одному, незаметно. Вы **шпион,** и если вас найдут солдаты, они тут же вызовут подкрепление... **game over.**



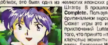


LUNAR — SILVER STAR STORY

Жанр классическая приставочная RPG
Издатель Working Designs
Дата выхода май 1998 (яп.)

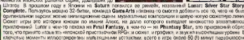
Весь прогрессивный игровой мир всколыхнула весть о том, что известнейшая сеговская ролевушка, наконец, будет издана на PlayStation!

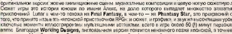
Изначально **Lunar** вышла в 1994 году на **Sega CD** и долгое время была чуть ли не единственной игрой, из-за которой продавались эти шестнадцатибитки. Вдобавок, это была одна из немногих японских ролевых серий, дошедших до



Штатов. В прошлом году в Японии на **Saturn** появился ее римейк, названный **Lunar: Silver Star Story — Complete.** Пользуясь мощью 32-битки, команда **GameArts** наконец-то смогла добавить все то, чего не было в оригинальной версии: новые анимационные сцены, музыкальные композиции и целую новую сюжетную линию!

Сюжет игры это история юноши по имени Алекс, на долю которого выпадает множество захватывающих приключений. Lunar в чем-то похожа на **Final Fantasy,** в чем-то — на **Phantasy Star,** это прекрасный образец того, что принято называть «японской приставочной RPG»: и сюжет, и графика, и звук на высочайшем уровне. Все ключевые моменты иллюстрированы мультяшными вставками, всего в игре около 50 (!) минут первоклассного anime. Благодаря **Working Designs,** англоязычная версия появится ненамного позже японской, а точнее — где-то в августе. Мы обязательно будем знакомить вас с новой информацией по этому грандиозному проекту!







MEGAMAN NEO

Жанр 3D RPG/приключение
Издатель Capcom
Дата выхода зима 1998 (яп.)

Последнее пополнение серии **Megaman (Rockman)**, отметившей в прошлом году свое десятилетие. **Megaman Neo** совершенно не похожа на все, что было до нее. Постарайтесь представить себе **Tomb Raider**, но в мультяшном мегаменовском стиле! Наш герой путешествует по городам, общается с жителями, воюет с гигантскими боссами, покупает предметы — это RPG! И это первая игра, где он не носит шлема!

События **MM Neo** развиваются на планете, почти целиком покрытой водой. Мегамен разыскивает пропавших родителей своей подруги, девочки Ролл. Похоже, к их исчезновению приложила руку банда, называющая себя «Dig Outers». Из демо, прилагающегося к **BioHazard: Director's Cut**, видно, что игра очень светлая, красочная и веселая. Полигонная окружающая среда достаточно просто построена. Это, а также то, что у персонажей огромные глаза и немыслимые прически, придает игре анимешный вид. Жалко только видеть, как отдавая дань моде, еще одна гениальная двухмерная серия перешла в 3D... На очереди **Castlevania**.

TENCHU

Жанр 3D-приключения
Издатель Sony Music Entertainment
Дата выхода февраль 1998 (яп.)

Tenchu разработала и выпускает совсем недавно занявшаяся играми компания **Sony Music Entertainment.** События игры развиваются в феодальной Японии XII-го века, и оба главных героя (**Рикимару** и **Аямэ**) — ниндзя.

Эту игру уместнее всего сравнить с конамиевской **Metal Gear Solid.** И там, и там вам придется пользоваться всевозможными шпионскими уловками, но в **Tenchu** к ним добавляется еще и мастерство опытного воина-тени. Тем не менее, противники тоже не дремлют, и застигнуть врасплох вас могут, где угодно: на крыше дома, на дворцовой стене, в темной аллее, и тут игра превратится в настоящий трехмерный **Samurai Spirits.** К вашим услугам не только множество обычных ударов и атак с верным мечом-катаной, но и такие знаменитые техники ниндзюцу, как метание сюрикенов и дымовых бомбочек.

SPEED POWER GUNBIKE

Жанр 3D боевик
Издатель Sony Music Entertainment
Дата выхода зима 1998 (яп.)

Фирма Sony Music Entertainment выпускает три новых игры, выглядящие вполне многообещающе. Это ролевушка **Raguna Kyuru**, шпионский экшн **Tenchu** и аркадный симулятор робота **Speed Power Gunbike.**

SPG — настоящее раздолье для любителей боевых роботов, или mecha, как их называют в Стране Восходящего Солнца. Вам доступен робот, трансформирующийся в мотоцикл и ховеркрафт, причем в каждом из режимов он обладает уникальными возможностями. Это не сайд-скроллер, игрок может свободно двигаться по уровню. Графика неплохая, с отличными эффектами освещения (light-sourcing), вся техника выглядит очень круто, а враги и боссы — один больше другого. Кто знает, возможно **SPG** уготован успех шестнадцатибитной снесовской **Vortex!**

PARASITE EVE

Жанр 3D-RPG
Издатель Squaresoft
Дата выхода зима-весна 1998 (яп.)

Американское подразделение компании Square анонсировало свою первую игру для PlayStation (и вторую после **Secret of Evermore** игру вообще), названную **Parasite Eve.** Известно, что до этого все их RPG для 32-битной приставки были продолжениями известных игровых серий для **Super Nintendo** (**Super Famicom** в Японии), но PE — полностью оригинальная RPG, основанная на одноименном романе **Хидеаки Сено**, хотя герои в ней действуют совершенно иные, нежели в книге.

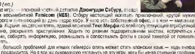
Известные специалисты по компьютерной графике, трудившиеся над спецэффектами во множестве голливудских фильмов, наняты Square для работы над **Parasite Eve.** Во внушительную команду разработчиков входят: главный режиссер **Стив Грей** («Аполлон 13»), главный художник **Дарнелл Вильямс** («Каспер»), компьютерные художники **Питер Уорнер** и **Лиза Фостер**, («Крепкий орешек 3», «Скалолаз», «Волк») легендарный продюсер **Хиронобу Сакагучи**, сценарист и дизайнер **Такаюки Токита** (режиссер **Final Fantasy IV, Live A Live, Chrono Trigger** и один из дизайнеров событий **Final Fantasy VII**), дизайнер боев **Йосихико Маэкава** (режиссер **Super Mario RPG**) и наконец, дизайнер героев **Тецуа Номура** (дизайнер героев и монстров, один из сценаристов **Final Fantasy VII**). История игры начинается в Сочельник 1997 года, когда в Манхеттене, Нью-Йорк, сразу на нескольких человек нападает загадочное чудовище. Молодой полицейский детектив, девушка по имени **Айа Бреа**, начинает расследование, приводящее ее к странному анти-существу, которое и называется **Parasite Eve («Ив-паразит»).** Оно способно вызывать мутации в митохондрии (органоиде живой клетки, питающем ее энергией), грозящие чуть ли не полным вымиранием человечества. «Ив» постоянно порождает мутантов, с которыми вам и придется бороться. Со временем к Айе присоединятся ветеран-полицейский **Дэниел «Бо» Доллис** и **Кунихико Маэда,** ученый-клеточник, приглашенный из Японии полицейским управлением Нью-Йорка, чтобы попытаться разгадать тайну мутаций в митохондрии и, если получится, обратить процесс.

Игровой «движок» — чистая японская модель RPG, состоящая из боевых сцен, сюжетных событий и приключенческих элементов, вроде всевозможных загадок. Герои **PE** полностью полигонные, с правильными пропорциями тела: тут нет и намека на стиль **super deformed,** используемый в той же **Final Fantasy VII** везде, кроме боевых сцен и некоторых заставок. К слову о боях, они такие же, как в **FFVII,** но идут исключительно в реальном времени и вроде бы с возможностью передвижения сражающихся по декорации (легкий аромат **Resident Evil**?). Оружие, как вы, наверное, догадались, используется, в основном, огнестрельное — ведь все происходит в наше время, и главная героиня служит детективом. Хотя, зная Square-овцев, не будем исключать появления на каком-то этапе сюжета магических способностей, хотя бы у врагов.

Изначально **Parasite Eve** должна была появиться в Сочельник 1997 года, именно в тот момент, когда происходят описываемые в ней события, но завершить ее к этому сроку не удалось. В Square не любят подгонять игры под даты, так что они спокойно продолжили доработку, и теперь выход игры ожидается в конце февраля — в марте этого года (хотя прошел слух, что игрушку решили попридержать до следующего Сочельника). Учитывая то, что игра делается в основном в США, не исключен одновременный релиз обеих (японской и американской) версий. Короткая видеодемонстрация **PE,** опять же, по неподтвержденным слухам, будет на демо-диске, выходящем с англоязычной версией **Final Fantasy Tactics.**

PRIVATE DETECTIVE JINGUUJI SABUROU

Жанр: квест/приключения
Издатель: Data East
Дата выхода: апрель 1998 (яп.)



Главное действующее лицо игры — японский частный детектив **Дзюнгудзи Сабуру**, звезда видеоигр еще со времен восьмибитной **Famicom (NES)**. Сабуру настоящий искатель приключений, крутой мужик, постоянно курящий Marlboro и выпивающий за день ведро кофе. У него есть собственный офис, а в нем — миленькая секретарша **Мисоно Юко**. Короче, ни дать ни взять, эдакий японский **Текс Мерфи** со всей сопутствующей атрибутикой. Ваша задача, естественно, раскрывать преступления. Ходить по разным подозрительным местам, встречаться с подозрительными людьми, собирать информацию, размышлять и сопоставлять факты в своей тяжелой от похмелья голове. Иногда постреливать.
Учитывая то, что это квест, большой проблемой для наших геймеров опять может стать японский язык — ведь выхода английской версии пока не предвидится. Но я все же рекомендую взглянуть на эту игру, хотя бы из-за стильной графики.

MELTILANCER RE-INFORCE

Жанр: симулятор/RPG
Издатель: Tenky
Дата выхода: январь 1998 (яп.)

Будущее. Человек летает к звездам. Для борьбы с преступниками создана Организация Галактической Полиции (**GPO**). Офицер GPO называется **«lancer»**, то есть «улан».
Вы играете за молодого парня **Рэнди**, готовящегося стать lancer'ом. Он выдержал все вступительные экзамены, и теперь ему предстоит год усиленных тренировок. Если он провалит хоть одно задание, он вылетает из корпуса. Во время тренировок вы будете общаться как с другими курсантами, так и с офицерами GPO, руководящими учениями. Последние — все сплошь **привлекательные молодые девушки**.
Тренировочные задания заключаются в патрулировании разных планет, симулированных и реальных сражениях с противником, различных тестах. Симуляционная часть игры очень развита и использует достаточно быстрый полигонный движок.
В общем, как видите, это совсем не обычная RPG. **Meltlancer Re-Inforce** опирается на отличный дизайн героев и окружающей среды. Из-за большого объема графики она занимает два CD. Англоязычная версия, скорее всего, так и не появится.

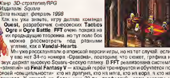
ARMORED TROOPERS VOTOMS

Жанр: 3D-файтинг
Издатель: Takara
Дата выхода: весна-лето 1998

Электронное творение под длинным названием, полностью звучащим как **«Armored Troopers Votoms — Ao no Kishi Beruzeruga»**, основано на старом одноименном anime-фильме и романе, по нему написанном. Следуя по дорожке, проторенной **Virtual-On** и **Armored Core**, такаровцы сделали еще одну драку роботов на арене. Каждый из более чем 30-ти AT может быть полностью подогнан по вашему вкусу (как автомобиль в гонках), прежде чем вступить на очерненный смазкой песок местного колизея. Камера находится сзади робота, так что при игре вдвоем придется привыкать к разделенному пополам экрану. Доступны четыре режима: «Story», «Beruzeruga», «Training» и «VS». В режиме «Beruzeruga», следующем содержанию книги, вы выбираете одного из девяти героев и сражаетесь против восьми противников. **AT Votoms** поддерживает **link-кабель**, устройство, которое почему-то в последние полгода стали бойкотировать американские фирмы-разработчики видеоигр.

FINAL FANTASY TACTICS

Жанр: 3D-стратегия/RPG
Издатель: Square
Дата выхода: февраль 1998



Как вы уже знаете, игру делала команда **Quest**, разработчик снесовских **Tactics Ogre** и **Ogre Battle**. **FFT** очень похожа на их предыдущие творения, но тут поле боя можно рассмотреть под разными углами, как в **Vandal-Hearts**.
Мы уже рассказывали о японской версии игры, но на тот случай, если у вас нет 34-го номера «Дракона», повторим, что сюжет, графика и звук держат высокую Square-овскую планку. В **FFT** реализована система «занятий» из **Final Fantasy V** — каждый герой тренируется и обучается по своей «специальности»: кто на драгуна, кто на мага, кто на вора, а кто на танцора. У каждой из более чем 20-ти «профессий» свои секреты и приемы ведения боя. Основные отличия от **Vandal-Hearts** заключаются в том, что в **FFT** намного больше заклинаний, около четырехсот, и гораздо более увлекательный сюжет.

PITFALL 3D

Жанр: 3D-приключение
Издатель: Activision
Дата выхода: февраль-март 1998

Pitfall впервые появилась на 8-битной **Atari** в начале восьмидесятых. 16-битная версия практически была римейком оригинала, только с улучшенной графикой. Новый **Pitfall 3D**, похоже, станет чем-то иным.
Все состоит из полигонов, создатели обещают «полную» свободу передвижения, как в **Tomb Raider** (в рамках этапа, разумеется). Однако графика, судя по ранним картинкам, превосходит **TR** и дотягивает по качеству до второй части **Crash Bandicoot**!
Действие предыдущих игр серии **Pitfall** происходило в основном в джунглях, но, по словам сотрудников **Activision**, воссоздать полигонный тропический лес без ощутимой потери качества графики не получилось, так что решено немного сменить декорации и закинуть нашего старого друга **Гарри** в древние вулканические катакомбы. Раньше Гарри мог раскачиваться на лиане только взад-вперед, теперь же во все четыре стороны (откуда лианы в каменных склепах?), что существенно усложняет игровой процесс. К сожалению, решено отказаться от прямо-таки индианаджонсовского кнута и заменить его на... волшебную палочку, способную принимать облик различных предметов, включая ножи, как у Хищника! Кто бы мог подумать.

THE VISION OF ESCAFLOWNE

Жанр: приключения/RPG
Издатель: Bandai
Дата выхода: январь 1998 (яп.)

The Vision of Escaflowne — популярный anime-сериал художника **Седзи Кавамори**, создавшего знаменитые звездолеты «Валькирия» из **«Роботеха»** и роботов из **«Призрака в доспехах»**. История рассказывает о планете Гея, где средневековые рыцари используют для сражений 8-метровых боевых роботов — Гаймелефов. Главные герои здесь **Ван Фанел** и **Хитоми Канзаки**. Хитоми — жительница Земли, случайно попавшая на Гею, а Фанел — король одного из государств на этой планете. Вместе они управляют Гаймелефом по имени **Эскафлон**.
Игра основана на ТВ-сериях, точнее, на побочной линии сюжета, не очень подробно затронутой в сериале. Тем не менее появятся новые персонажи и новые Гаймелефы. 20 минут видео нарисованы не специально, это отрывки из мультиков — ведь они иллюстрируют одни и те же события.



SOUKAIGI

Жанр 3D-приключения
Издатель Square
Дата выхода зима 1998 (яп.)

В декабре 1997 года в Японии произошло страшное событие: взорвалась гора Фудзи. В огненном аду погибли многие миллионы людей, уничтожен Токио. Через некоторое время на месте Фудзиямы появилась 150-километровая каменная колонна, через которую началось вторжение на Землю армии чудовищ. Само собой, центральный персонаж во всей этой истории — ученица старших классов **Мизуно** (а кто же еще это мог быть?!). **Soukaigi**, в основном, бродилка, но в ней можно найти и элементы ролевушки. Герои много общаются друг с другом, используют предметы. Графика высшего качества, впрочем, меньшего от Square никто и не ожидал. Естественно, мы увидим кучу рендеренных заставок.

Хотя действие и происходит в современной Японии, почти все герои явно пришли из древних времен. Возможно, из параллельного мира, ведь название **Soukaigi** означает **«два измерения»**. Вы управляете героем, как в **Armored Core**, с полной свободой действия в рамках игровой местности.

Боевая система действий состоит из «физической» и «психической» атак, прыжка и «взрыва». Обычные атаки проводятся с помощью меча или лука со стрелами, спецприемы выглядят просто замечательно. Герои могут передвигаться на большой скорости, как ракета (слегка похоже на **Dragon Ball**). И, само собой, надо видеть, как каждый из них готовится к бою — зрелище презанятное!

THE FIFTH ELEMENT

Жанр 3D-приключения
Издатель пока нет
Дата выхода лето-осень 1998

Прошлогодний кинохит, **«Пятый элемент»**, должен вскоре появиться в виде игры для PlayStation. Судя по всему, ее создатели вдохновились успехом незабвенной **Tomb Raider** (незаслуженным успехом, на мой взгляд).

Разработка игры шла параллельно со съемками фильма. У команды **Kalisto** был свободный доступ к сценарию, концептуальным наброскам и реквизиту, поэтому игра должна получиться максимально похожей на свой прототип с большого экрана. Пятнадцать уровней **«Пятого элемента»** — это места, где происходит действие фильма: Нью-Йорк будущего, орбитальный лайнер, египетская пустыня плюс совершенно новые локации.

Играть можно будет как загадочной девушкой **Лилу**, так и крутым таксистом **Уиллисом**... то есть **Далласом**. Лилу отлично владеет боевыми искусствами, а у Далласа большой арсенал огнестрельного оружия.

Задача игрока — собрать четыре камня-элемента и спасти мир от разрушения.

NEON GENESIS EVANGELION
GIRLFRIEND OF STEEL

Жанр квест/приключение
Издатель Gainax
Дата выхода лето 1998

Впервые эта игра появилась на **PC**, потом на **Маке**. Позже была анонсирована **Сатурн**-версия. А теперь и черед владельцев **PSX** насладиться игрой по сверхпопулярному (среди знатоков) anime сериалу **Neon Genesis Evangelion**.

Ни один мультсериал не получил за последнее время такого количества всевозможных наград, как **«Ева»**, и даже теперь, полтора года спустя после появления последнего ТВ-эпизода, он остается непревзойденным как по эмоциональному накалу, так и по качеству. До недавнего времени **Gainax** выпускала игры по **«Еве»** только для **Сатурна**. **Girlfriend of Steel** занимает четыре CD, полных оригинальной анимации! История мало связана с событиями сериала. Однажды ночью Токио-3 подвергается удару необычного метеорита. На следующий день в классе **Шиндзи** появляется новая ученица, девочка по имени **Мана Кирисима**... Если вы знакомы с сериалом, то увидите Шиндзи в несколько ином свете. Его дружба с Маной со временем перерастает в более сильное чувство, и тут оказывается, что не только Шиндзи ведет двойную жизнь, но и Мана — не та, кем кажется сначала. Другие герои **«Евы»** тоже появляются в игре. **Реи** ведет себя как всегда — спокойно и холодно, а вот **Асука**, например, начинает дико ревновать к Мане, и это выливается в кучу комических сценок.

Что до самого игрового процесса, то это вполне можно назвать интерактивным anime. Внизу экрана есть кнопки, их надо нажимать — что-нибудь да случится! В игре много локаций (четыре сидюка, как никак), большинство из них будут знакомы поклонникам сериала. Короче, ждем-с!

XENOGEARS

Жанр 3D-RPG
Издатель: Squaresoft
Дата выхода: 11 февраля 1998 (яп.)

В японских и гавайских офисах Square вовсю кипит работа над еще одной новой ролевой игрой, названной **Xenogears**. Посмотрев несколько видеофрагментов из нее, должен признать, что это, наверное, еще более грандиозный проект, чем **Parasite Eve!** Оказывается, работа над ней идет уже четыре года — в два раза больше, чем было потрачено на **FFVII**.

В отличие от упомянутой **FFVII**, декорации в **Xenogears** состоят из текстурированных полигонов, просчитываемых в реальном времени. Это значит, что вы можете наблюдать сцену под любым углом, что придает игре особую глубину. Герои — хорошо нарисованные и анимированные двухмерные спрайты. Команда разработчиков состоит в основном из людей, создавших **FFVII** и **Chrono Trigger**, и это заметно. В игре две боевых системы. Первая — драки с участием обычных героев, объединяющихся в партию количеством до трех человек. У каждого есть power-линейка, при заполнении которой он может выполнять специальные приемы. Команды не задаются через меню, вы непосредственно управляете героем! Суперудары вызываются комбинациями кнопок, как в beat'em up'ах.

Второй тип боев — сражения на гигантских роботах, называемых **«Gears»**. У каждого героя есть свой Гир, и в определенных моментах вам надо пользоваться именно ими — а как еще защитить городок от превосходящих сил неприятеля? Если вы думаете, что заклятия «summon» в **FFVII** выглядели круто, то подождите, когда увидите в действии этих роботов!

По сюжету 10 000 лет назад чужой космический крейсер потерпел на Земле крушение, круто изменив будущее планеты. Игра начинается в маленькой деревеньке Лахан. Молодой боец **Вонг Феи Лонг** попал сюда три года назад, страдая от сильнейшей амнезии. Сегодня женится его хороший друг Тимоси. Вдруг во время свадебной церемонии деревню атакуют Гиры из армии Кисуребу. Начинаются приключения, которые растянутся на два компакт-диска.

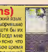
Похоже, Xenogears станет вторым после **FFVII** крупномасштабным англоязычным PSX-проектом компании — ходят слухи, что Square of America со дня на день объявит о начале работ по переводу.

Кстати, для особо интересующихся, скажу, что в **FFVII Клауд**, когда лежит в госпитале деревни Медил, в бреду произносит название **Xenogears**, хотя в английской версии он переведено с ошибкой, как **Zenogears**.

Команда разработчиков: режиссер Тецуя Такахаси (Final Fantasy V и VI), главный программист Киюси Йоски (серия Final Fantasy), графика ландшафтов Ясуюки Хонна, графика техники Йосинори Огура (Chrono Trigger), планировщик событий Масато Като (Chrono Trigger), композитор Ясунори Мицуда (Chrono Trigger, Tobal No 1), главный дизайнер героев Кунихико Танака, главный дизайнер роботов «Gear» Юнья Исигаки, продюсер Хиромичи Танака (Seiken Densetsu 2 и 3)

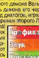
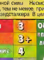


Alundra (Working Designs)



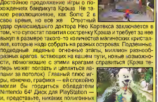
Наконец то Алундру сподобились перевести на английский язык Еще год назад творцы из Working Designs до этого творившие исключительно по заказам компании Sega (вспомним хотя бы их "Sakura Wars") выпустили эту игру для Плейстеишна Тогда мне удалось поиграть в японскую версию, и уже по неи было ясно что эта игра ничто иное, как сиквел весьма популярной в свое время мегадрайвной серии 'Landstalker' Конечно тогда я сюжетной линии мягко говоря, не просек Теперь же все яснее ясного Некий эльф по имени Алундра призван уничтожить злого демона Вельзаса Для этого ему надо наити семь магических камней, способных лишить демона его черной силы Несмотря на скудость сюжетной линии, а также ужасный перевод диалогов, игра, тем не менее привлекает обилием загадок, которых еще прибавилось со времен второго Лэндсталкера В целом игра рекомендуется всем тем, кто уже исходил "Final Fantasy VII" вдоль и поперек и желает скрасить время ожидания чего-нибудь эдакого (вроде "Xenogears" от той же Square), не опасаясь при этом посредственной графики и однообразной музыки



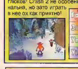



Графика	3	Общее впечатление 4
Звук	3+	
Управление	4	
Увлекательность	4	

Crash Bandicoot 2: Cortex Strikes Back (SCEA)



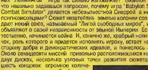
Достойное продолжение игры о похождениях бандикута Крэша Не такое революционное, как Sonic 2 в свое время, но все же Ответный удар сумасшедшего доктора Нео Кортекса заключается в том, что супостат похитил сестренку Крэша и требует за нее выкуп в размере такого-то количества магических кристаллов, которые надо собрать на разных островах Подземные подводные ледяные огненные этапы, миллион разнообразных врагов встающих на вашем пути, новые возможности, помогающие с этими врагами справиться (Крэш теперь может ползать и цепляться лапами за потолок) Главный плюс игры, конечно, графика — ей спокойно могли бы гордиться обладатели Nintendo 64! Диск для PlayStation — и, представьте, никаких полигонных глюков! Crash 2 не особенно оригинальна, но зато играть в нее ох как приятно!



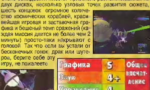


Графика	5	Общее впечатление 5
Звук	4+	
Управление	4	
Увлекательность	5	

Colony Wars (Psygnosis)

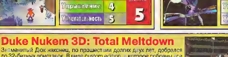


Еще одна качественная аркада от производителей незабвенных "Леммингов" Игра так сильно напоминает "Вавилон", что невольно задаешься вопросом, почему игра 'Babylon 5 Combat Simulator" делается небезызвестной Сиеррой а не псигнозисовцами? Сюжет незатейлив земные колонии создают некий союз, называемый "Лигой свободных миров", и объявляют о своей независимости от земной Империи Естественно, начинается война И, конечно же, храбрый новичок, роль которого и придется исполнять игроку, встает на сторону добра и демократических идеалов, и понеслось Около семидесяти миссий привольно расположившихся на двух дисках, несколько узловых точек развития сюжета, шесть концовок огромное количество космических кораблей, красивейшая игровая и заставочная графика и бешеный темп сражений (каждая миссия длится не более чем 2 минуты) просто-таки накрывают с головой Так что если вы устали от бесконечных гонок драк или шутеров, берите себе эту игру, не пожалеете

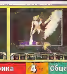


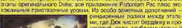
Графика	5	Общее впечатление 5
Звук	4+	
Управление	4	
Увлекательность	4+	

Duke Nukem 3D: Total Meltdown

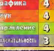


Знаменитый Дюк наконец, по прошествии долгих двух лет, добрался до 32-битных приставок. В виде custom edition, в которое собраны все этапы оригинального Duke, все приложение Plutonium Pac плюс эксклюзивные приставочные уровни. Из особо заметных дополнений — рендеренные ролики между этапами, где Дюк чистит берданку и произносит свои глубокомысленные изречения. Из особо явных недостатков — сильное ухудшение качества графики. Все слишком пикселизованно, врагов достаточно трудно различить на большом расстоянии "Тормозни" почти не наблюдается Как и обещано, игра в отличие от версии для N64, не подвергнута цензуре, и в ней сохранены все стриптизерши, несчастные жертвы чужих и порнофильм (громко сказано!) в кинотеатре на первом уровне







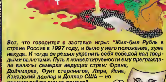


Графика	4	Общее впечатление 3+
Звук	4	
Управление	4	
Увлекательность	3	

Анонсы подготовили Duck Wader и Агент Купер

JOKER INC.,
г. Гусь-Хрустальный,
Владимирская обл.





Вот, что говорится в заставке игры: "Жил-был Рубль в стране Россия в 1997 году, и было у него положение, хуже некуда. И тогда он решил укрепить себя победой над твердыми валютами. Путь к конвертируемости ему преграждали валюты семерки ведущих стран: Франк, Дойчмарка, Фунт стерлингов, Лира, Йена, Канадский доллар и Доллар США — но нашему рублю они не помеха".

УРОВЕНЬ 1. ЯПОНИЯ.



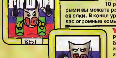
Рубль пока слаб. Вам придется пройти уровень с одним оружием — кулаками, избегая встреч с ниндзя, которые могут вас покромсать на мелкую бумагу. В конце вы встретитесь с боссом Йена-сан. Бьет кулаками и пускает файерболлы.

УРОВЕНЬ 2. ФРАНЦИЯ.

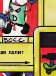


На вас набрасываются стаи французских бульдогов — заарканьте их. У вас появляется оружие — меч, им вы можете постричь мелкие франки, но в конце уровня вы встретитесь с тинейджером Франком. Способности у него такие — из магнитофона пускает радиолучи и кидает ножи.

УРОВЕНЬ 3. КАНАДА.



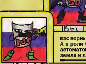
Вы едете на лыжах, ваше достоинство — 10 руб. У вас два боевых пистолета, которыми вы можете раздолбать комья снега и наклонившиеся елки. В конце уровня босс — Кэн Доллар, скатывает на вас огромные комья снега и валит елки.



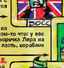
УРОВЕНЬ 4. ГЕРМАНИЯ.

Роликовые коньки — это классно, если бы не "Мерседесы" и скейтбордисты-недоумки, кидающиеся кепками. В финале — битва с боссихой Дойчмаркой, которая палит в вас из пулемета.

УРОВЕНЬ 5. БРИТАНИЯ.



Английские "бобби" пугают вас дубинками, и постоянно падают кирпичи, да еще туман. Но вы уже "стольник", и при себе у вас верный дробовик с фонариком, так что берегись, босс. А в роли босса, конечно, Фунт стерлингов — спец.агент с автоматом УЗИ и боем часов Биг Бен, от которого трясется земля и проваливается прямо у вас под ногами.

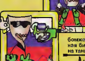


УРОВЕНЬ 6. ИТАЛИЯ.

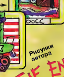
Вы опять на лыжах, только не на горных, а на водных. За вами гонится стая акул, но вам-то что: у вас два тяжелых пулемета. Босс теперь — морячка Лира на своем пароходе-капкане. Стреляйте ей в пасть, кораблик и развалится.

УРОВЕНЬ 7. USA. THE LAST BATTLE.

Вы — самый навороченный из всех рублей. Вы — рубль с огнеметом. Жарьте все однодолларовые и пятидолларовые купюры и бомжей, которые хотят закрасить вас краской. Финальная битва с стодолларовой купюрой — Биг Долларом, на танке и с лазерными лучами в глазах.



Ну вот, теперь вы самая сильная конвертируемая деньга, за вас охотно дают марки, фунты и разные прочие доллары. И Россия стала ведущей страной в мире.



Рисунки автора

THE END

THE GREAT CIRCUS MYSTERY

В гл. ролях Микки и Минни МАУСЫ

Capcom, известная в основном по многочисленным "Уличным бойцам", решила немного разнообразить свою мордобитную продукцию и выпустить что-нибудь более спокойное. Игру, после которой не будут трястись руки и другие части тела. Должен признать, что это у них получилось. После игры в "The Great Circus Mystery" у вас не появится желания опробовать на брате какое-нибудь многохитовое комбо. Вероятнее всего, вы нападете на него, скача на игрушечной лошадке или, в крайнем случае, запылесосите его, вместо того, чтобы убраться в своей комнате. И все только потому, что в игре вы будете ни кем иным, как самим Микки Маусом или его подружкой Минни, это уж кому как нравится. Вы даже можете нарядить в платье своего друга и играть с ним на пару, что гораздо интереснее.

Графика и звук в игре сделаны на должном уровне, но не будем заострять на этом внимание, ведь многие игры, хоть графикой и не блещут, но от них просто невозможно оторваться (это мое личное мнение, основанное на многих часах игры в Worms и Scorch, это такая компьютерная игра с мизерными танками).

Итак, приступим собственно к игре. Вам предстоит пройти шесть довольно-таки легких уровней и сразиться с дюжиной боссов, отличающихся редкостным слабоумием, но если про него забыть, то играть будет интересно.

Почти на каждом уровне Микки (или Минни) получает какой-нибудь костюм, помогающий ему перевоплощаться в другого Микки, со способностями, совершенно отличными от предыдущих. Причем переодеваться можно прямо во время игры в любой костюм, полученный ранее.



1 уровень. Haunted Circus. Микки, Минни и их друзья собрались выехать за город, на пикник, но Микки проспал, и из-за этого он и Минни опоздали на первый автобус. Когда же мышки добрались до предполагаемого места проведения пикника, то там уже никого не было, видимо все их друзья решили отдыхать в одиночку. Казалось, день испорчен, что и подтвердил Гуфи, уныло проходя мимо, но Микки увидел цирк шапито, расположившийся на лужайке неподалеку. Предположив, что кто-нибудь из друзей обязательно окажется там, Микки с подружкой направились на поиски разбежавшихся компаньонов.

По пути к цирковым палаткам вам встретится множество странных колобков в колпачках, которыми очень удобно швыряться в им же подобных, только предварительно необходимо обработать шароголовых, прыгнув на единственную часть тела. Прием этот вам очень пригодится на всем протяжении игры. Старайтесь не попадаться под бомбежку, производимую воздушными шариками, а тех, у кого плохо с сердцем, хочу предупредить, не пугайтесь при виде клоуна, выскочившего из коробочки. Хотя это и кажется шуткой, но паяцы все равно опасны. Первый босс на этом уровне — лис в костюме звездочета, жонглирующий огненными сгустками. Если вы не будете суетиться и беспорядочно вокруг него бегать, то, возможно, что вам удастся с ним покончить без потерь энергии. Прыгать на злодея надо только тогда, когда он бросит в вас свои факелы.



Пройдя еще немного, после победы над боссом, вы встретитесь с Дональдом, копающимся в клоунских обносках. После недолгого разговора вы сможете подобрать себе вещицу по вкусу, таковой окажется костюм уборщика, укомплектованный пылесосом. Теперь вы можете с его помощью запылесосивать различных врагов, причем работа это высоко оплачиваемая, вы будете получать монетки, серебряная монета сегодня равна одному доллару, а золото стоит в пять раз дороже серебра, вот и вся нехитрая арифметика.



УПРАВЛЕНИЕ

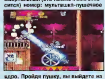
"Влево", "Вправо" — идти в соответствующую сторону.
"Вверх" — цепляться крюком за препятствия, ползти вверх.
"Вниз" — ползти вниз, пригибаться.
"A" — брать ошеломленного врага, кидать его, стрелять, пылесосить (зависит от костюма)
"B" — прыжок, плыть вверх.
"C" — смена костюма.
"Z"-переодевание.

ПРИЗЫ

Большое сердце — пополнение всей энергии.
Маленький Микки Маус — жизнь.



Теперь вам необходимо вернуться назад и забраться на цирковую палатку по появившимся теперь кубикам. Бродячие циркачи очень бедны, у них даже нет средств, чтобы залатать дыру в крыше, но это вам только на руку, ведь через нее можно пробраться внутрь и посмотреть репетицию. Вдоволь покатавшись на трапеции, вы сможете увидеть смертельный (это только к вам относится) номер: мультяшка-пушечное



ядро. Пройдя пушку, вы выйдете на улицу уже через другую дырку, на этот раз в стене. Босс, который вам после этого встретится, ужасен, но только на вольных просторах своей родной саванны, а сейчас же это всего лишь цирковой лев, забитый дрессировщиками и простудившийся из-за постоянных сквозняков во время гастролей. Несмотря на все



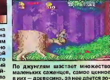
эти напасти, экс-царь зверей довольно шустро передвигается с помощью гигантских прыжков (о месте приземления можно узнать по тени) и использует свой насморк, чихая на все ваши атаки. Особой тактики в борьбе против сопатого вам предложить не могу, просто выбирайте удобный момент и прыгайте на его пышную шевелюру.



2 уровень. The Jungle. Тут вы повстречаете унылых привидений, которые ищут Плуто, чтобы хорошенько позаботиться о его стрессовом состоянии. В благодарность

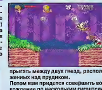


за то, что вы их не испугались, они подарят вам сафари-костюм. В нем вы можете с помощью крюка лазать по различного рода стенам и качаться на специальных блестящих гнездах, а также спускаться по лианам и веревкам, встречающимся на некоторых уровнях.



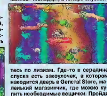
По джунглям шастает множество маленьких саженцев, самое ценное в них — древесина, за нее дается золотая монетка. В некоторых местах злой охотник, в котором легко узнать Пита, будет пытаться выстрелить в вас, но тем самым он только заработает себе головную боль.

Первый босс — черепаха, а может быть, черепах, кто их разберет! Бить ее надо после того, как она выскочит на берег и высунется из панциря. Если же это животное решит пошалить и начнет плескаться в воде, обдавая вас брызгами, то лучше всего по-

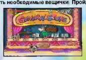


прыгать между двух гнезд, расположенных над прудиком.

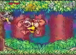
Потом вам придется совершить восхождение по нескольким гигантским деревьям, обжитым улитками, белками и прочей живностью. Вскарабкались? Молодцы, а теперь спускай-



тесь по лианам. Где-то в середине спуска есть закоулочек, в котором находится дверь в General Store, маленький магазинчик, где можно купить необходимые вещички. Пройдя

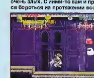


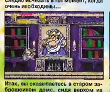
долину гейзеров, вы окажетесь в приемной настоящего царя зверей. Это никакой не лев, а большая и тупая обезьяна. Она будет пытаться всячески вас достать, поэтому переоденьтесь в сафари-костюм и запрыгните на какую-нибудь стенку. Там вас не заденут орехи, которые стряхивает с дерева примат, и оттуда проще прыгать на его тупую башку, но иногда придется с дерева слезать, иначе обезьяна собьет вас, спрыгнув сверху или начав носиться кубарем по всему экрану. Если хотите, то можете спуститься на землю и в обычном облике докидать в обезьяну орехами.





3 уровень. Haunted House. Бедные унылые привидения! Как, вы еще не знаете, что злой и страшный барон Пит выгнал бедняжек из дома, и теперь им некуда заманивать доверчивых прохожих? Пит осуществляет свои злодейские планы не один, у него много сообщников-привидений, маленьких и от того очень злых. С ними-то вам и придется бороться на протяжении всей оставшейся игры. Для пущей эффективности ваших действий унылые привидения подарили вам ковбойский костюм, причем совершенно безвозмездно, но с намеком на то, что вы им поможете. С этим костюмом вам и море привидений теперь по колено, потому что у вас, как и у всякого порядочного ковбоя, теперь есть пистолет, и вы можете перестрелять всех, кто встает на вашем пути. Плохо только то, что патроны, как и все, имеющее материальную основу, обладают свойством бесследно исчезать в тот момент, когда очень необходимы...



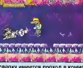


Итак, вы оказываетесь в старом заброшенном доме, сидя верхом на игрушечной лошадке. Что же делать? Неужели не ясно, прыгайте по черепушкам скелетов, будут знать, как высовываться из стен, куда их замуровали несколько веков назад. С обычными привидениями церемониться не стоит, а вот с зеркалами надо быть настороже, всемогущий Пит не дремлет. В библиотеке он явится к вам с картины и сразу начнет вам пятки горячим пламенем палить. Хочешь не хочешь, а придется прыгать, да не просто так, а ему на голову, но и этот маневр может оказаться не всегда удачным, ведь злой дух Пита может вселиться в книги, до этого мирно покоящиеся на полках. Разделаться с картинкой только



полдела, вам придется выйти на улицу и добраться до башни, в которой поселился еще один приспешник Пита — большое и злобное привидение, а также столкнуться с кучками свечек-зомби. Они вполне безобидны, если только не прыгать на пламя. Подъем в башню будет долгим, поэтому не забудьте заглянуть в магазин, вход в который рекламно замурован золотыми кирпичами.
Босс на редкость тупой и убивается легко, особенно если есть патроны. Если же их нет, попробуйте использовать маленькие привидения для того, чтобы прыгнуть сверху на большое, но я думаю до этого дело не дойдет.

4 уровень. The Caves. О, эти мрачные, жуткие пещерные своды, вызывающие у некоторых сильный приступ клаустрофобии. Пещеры, куда вы попали, населены слизняками и букашками, такими ужасными, что на них даже прыгать противно. А еще пещера может неожиданно заполниться водой, что представляет серьезную угрозу вашему существованию. Но нельзя так критично отзываться о подземном царстве, в нем есть не только плохое. Гроты наполнены великолепными кристаллами, некоторые из которых могут испускать дивные лучи, по которым можно ходить. Как раз около этого места расположен вход в магазинчик.
Первый подземный босс — лис-метростроевец, стремящийся стать в придачу и стахановцем, используя для этого лишь отбойный молоток. Его скорейшее уничтожение в ваших интересах, ведь гад методично крушит пол под вашими ногами, а там... нет, не пропасть, а острейшие шипы, так что смелее в бой.
Пройдя далее, смотрите в оба, где-



то сверху имеется проход в комнатку, где можно разжиться жизнью. После того, как на вас покатится динозавровое яйцо, приготовьтесь к встрече со вторым боссом. На этот раз им является ископаемый представитель парка юрского периода. Порадуйтесь тому, что вам предоставилась возможность прокатиться верхом на динозавре. Порадовались? Молодцы, а теперь за работу.

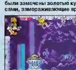


Динозаврик, конечно, попытается скинуть вас со спины, да так, чтобы наткнуть прямо на колючий хвост. Не давайте ему этого сделать, прыгая зеленому на голову. Если оживающие зеленые грибки будут очень мешаться, то с этой проблемой вы легко справитесь, столкнув их лбами.

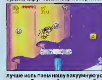
5 уровень. The Frozen Plains. Арктический холод, скользкий лед и холодная вода, вот с чем вам предстоит столкнуться на этом уровне. Зато если вы живете где-нибудь на юге, то можете полюбоваться полярным сиянием. Главное, только найти местечко поспокойнее, где до вас не доберутся надоедливые ледышки. Примерно половину игры вам предстоит провести, погрузившись в ледяную воду. Будучи в роли последователя Кусто, старайтесь не сталкиваться с представителями местной фауны. Морские ежи и медузы ведут себя крайне агрессивно



по отношению к незнакомцам вроде вас. Где-то под водой (где точно, долго рассказывать) расположены входы в магазин и комнату с жизнью. Кстати, только на этом уровне мною были замечены золотые кубики с часами, замораживающие врагов.

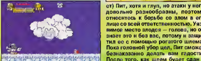


Теперь о боссах. Первый — снова лис. На этот раз он уселся в ледяную ступу и пытается заколоть вас шипами, расположенными по ее краям. Самое безопасное место это верхний угол, заберитесь туда, переодевшись в сафари-костюм. Оттуда легко прыгать на врага, когда он развлекается внизу, и там вас не заденут глубоководные мины, которыми разбрасывается хитрый лис во время прилива. Напрыгивать надо, когда лис высовывается из своего убежища. Второй босс — грозовое облако. Опыты со статическим электричеством мы сегодня проводить не будем, вдруг телевизор испортится,



лучше испытаем нашу вакуумную установку. Засасывайте кусочки облака, но будьте начеку — тучка огрызается снежинками и может вас совсем заморозить. Действовать надо быстро, так как водяные пары имеют свойство конденсироваться.

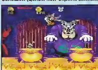
После того, как все облако будет всосано, уровень можно считать завершенным.



6 уровень. The Baron's Castle. Сам барон Пит спрятался в своем родовом замке. Удивительно, почему все замки, в которые попадают герои, оказываются битком набитыми всяческими опасностями? Это ведь не справедливо. Вот вам, например, сейчас придется перебираться через горящие рвы, уворачи-



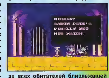
ваться от тяжелых булав, раскачивающихся на цепях и еще делать многое, что делают настоящие герои. Странно также то, что великий и ужасный Пит открыл в своем замке филиал коровьего магазинчика, где вы можете прибарахлиться перед битвой с тремя боссами. Два из них вам уже знакомы по предыдущим уровням, это Пит из картины и лис-жонглер. Только покончив с ними, вы сможете пробиться в коридор, ведущий к покоям самого хозяина. Он (коридор) довольно длинный и кривой, но вы, если постараетесь, сможете найти вход в комнату с пополнением энергии и жизнью. (Подсказка. Ищите комнату после того, как пройдете мимо огнедышащих колонн и стреляющих Питов. Вход находится в потолке, а как туда забраться, соображайте сами.) Пушки большого вреда вам не причинят, главное только не лезть под ядра, а как пройдете их, там и до самого Пита рукой подать. Злой, толстый и большой (целых пол-экрана занима-



ет) Пит, хотя и глуп, но атаки у него довольно разнообразны, поэтому отнеситесь к борьбе со злом в его лице со всей ответственностью. Уязвимое место злодея — голова, но он знает это и без вас, потому и защитил ее с помощью рогатого шлема. Пока головной убор цел, Пит сможет безнаказанно делать вам гадости. После того, как шлем будет сдан в утиль, попробуйте запрыгнуть Питу на голову — это самый эффективный метод борьбы со злодеями. Больше он ничего не сможет вам сделать, а мир после отхода колдуна в мир иной, обретет спокойствие, и все будет, как прежде. Так происходит в большинстве знакомых нам игр, но эта игра представляет одно из немногих исключений.



Перед финалом вам предстоит сразиться еще с одним представителем сил тьмы — огнедышащим драконом. Он только и умеет, что дышать... огнем. К счастью, его огненного дыханья легко избежать, а о том, что прыгать надо на драконову башку, вы, наверное, и сами догадались. Только после смерти огнедышащего сородича нашего ВЕЛИКОГО ДРАКОНА (не в обиду ему будет сказано) вы сможете порадоваться



за всех обитателей близлежащей местности, спасенных от тирании злого Пита и его приспешников. Вот вам и счастливый конец, теперь можно и в цирк сходить, и просто на лужайке порезвиться.

Александр Артеменко

Полезные советы

В меню настроек есть опция выбора вида броска. Удобнее всего бросок, установленный по умолчанию.

ПАРОЛИ

1 ур. Микки, Минни, Гуфи, Дональд

2 ур. Плуто, Дональд, Микки, Гуфи.

3 ур. Гуфи, Дональд, Микки, Минни.

4 ур. Дональд, Гуфи, Плуто, Микки.

5 ур. Минни, Микки, Дональд, Гуфи.

6 ур. Микки, Гуфи, Дональд, Минни.



SECOND SAMURAI

Согласно одной из древних восточных легенд силы зла представлены очень могущественным демоном, которого все так и зовут ДЕМОН. Он покровительствует различным мелким тварям, решившим примкнуть к темным силам. ДЕМОН дает своим подчиненным указания, которые те беспрекословно исполняют. Только немногие из людей решились воспротивиться воле ДЕМОНА. Они стали объединяться и назвали себя самураями. Эти люди изучали различные боевые искусства, укрепляя свой дух и тело и подготавливаясь к решающей схватке с ДЕМОНОМ. Это было смыслом всей их жизни. Однажды один из самураев бросил вызов ДЕМОНУ и был повержен. Он был первым. С тех пор прошло много лет, и боевые качества самураев значительно повысились. Пора предпринимать новую попытку искоренения зла. С этой целью был выбран лучший самурай, которому и выпала честь попробовать убить ДЕМОНА. Хотите помочь всему восточному человечеству избавиться от гнета сил зла? Тогда берите джойстик в руки и втыкайте в приставку картридж. Можете пригласить друга (подругу) и сыграть вдвоем.

1 уровень. Первый уровень представляет собой довольно типичный каменистый ландшафт. Но самое удивительное здесь то, что наряду с вполне развитыми людьми, то есть с вами, существуют наши далекие предки, не осознавшие до сих пор превосходства меча над дубиной, а потому лезущие на вас изо всех щелей. Их, конечно, проще всего разбросать в разные стороны, равно, как и обезьян, которые появляются словно из-под земли. Что ж, проверим, так ли это, разбив своими мощными кулачищами не менее мощный валун и спустившись в подземные пещеры. Да, забыл сказать, зачем вся эта суета. ДЕМОН расставил на дороге сгустки энергии, чтобы помешать вам пройти, но этот хитрый дурак не подумал о том, что против любого колдовства можно найти противодействие. Вам необходимо разбить энное количество синих ваз, освободив души, захваченные ДЕМОНОМ. Впоследствии они откроют вам путь. Под землей, для того, чтобы перебраться на другую сторону пропасти, используйте камни, бросая их в потолок. Так, постепенно, пройдя по тропке среди падающих камней, вы попадете на аудиенцию к боссику (иначе его никак и не назовешь). Этот трехглавый дракон, разбуженный шумом наверху, конечно, попытается спалить вас своим горячим дыханием, но ходячий экспонат для кунсткамеры и опомниться не успеет, как потеряет все три свои достоинства.

2 уровень. Вам жарко? Если нет, то это не надолго, потому что сейчас великому Второму самураю придется спуститься в вулкан, где почти так же тепло, как в преисподней. Лава булькает, жизнь кипит, а сражаться надо, несмотря на синих птеродактилей и постоянные обвалы сталактитов. На этом уровне красиво смотрятся струи лавы, изредка преграждающие

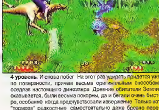
УПРАВЛЕНИЕ

"А" — бросить кинжал.
"Вверх"+"А"- бросить кинжал вверх.
"В" — удар рукой или мечом.
"Вниз"+"В" — удар сидя.
"Влево-вниз" ("Вправо-вниз")+"В" — подсечка.
"Вверх"+"В" — удар вверх.
"Влево-вверх" ("Вправо-вверх")+"В" — удар с разворота, взять врага или камень.
"С" — прыжок
"С"+"В" — удар в прыжке.

путь В некоторых случаях ужас — крайне полезное чувство, но сейчас придется каким-то образом преодолеть животный страх перед жаркими языками пламени, потому что время от времени вам придется сигать прямо в лаву а это, хочу заметить, не дома в ванне купаться Главное, только прыгать не куда попало, а в те места, на которые указывают стрелки Хозяйка всего этого пекла огненная ящерица Можете даже не пытаться предложить ей что-нибудь от изжоги, все равно не поможет Лучше ударьте ногой в челюсть и боль пройдет

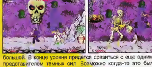


3 уровень. После смерти огненной ящерицы пробудился от вековой спячки древний вулкан, в жерле которого вы, между прочим, находитесь Естественно, что последнее обстоятельство должно вас обеспокоить ведь никто, я думаю, не захочет добровольно остаться в кратере вулкана во время извержения, тем более, что это чревато летальным исходом Поэтому придется спасать свою шкуру, поднимаясь на камнях, выбрасываемых вулканом Все было бы хорошо, если бы не другие камни летящие с еще большей скоростью И еще хотелось бы отметить тот факт, что можно подниматься до бесконечности, если не уделять должного внимания вазам, пролетающим мимо

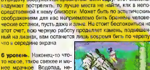


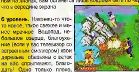
4 уровень. И снова побег На этот раз удирать придется уже по поверхности, причем весьма оригинальным способом оседлав настоящего динозавра Древние обитатели Земли, оказывается, были весьма покорны, да и бегали очень быстро, особенно когда предчувствовали извержение Только вот "тормоза" редкостные самостоятельно даже бревно перепрыгнуть не могут, спотыкаются, приходится им помогать.

5 уровень. Ну, сколько можно, все камни, скалы и опять камни Да еще эти древние, понастроили пещер понимаешь, одни дырки Тоже мне, частная собственность тут и защищать-то нечего, а они все лезут на вас с дубинами, просто спасу нет от этих наглецов Приходится каждому уделять внимание нельзя же отказать, когда так просят Между тем не следует забывать, что вы между этих скал не просто так шляетесь, а ищите, как бы пробраться к логову ДЕМОНА, поэтому, если попадете в затруднительное положение, то используйте близлежащий камень, поместив его на небольшой кратер с целью подъема на недоступную высоту Один из таковых булыжничков охраняется огромным каменным черепом Особого внимания на мелкие черепки обращать не стоит, лупите



большой В конце уровня придется сразиться с еще одним представителем темных сил Возможно когда-то это был обычный человек, но теперь об этом трудно судить, ведь все, что дошло до нашего времени, это обозленная груда костей, в придачу вооруженная арбалетом Если вдруг этот экспонат вздумает пострелять, то лучше места не найти, как в непосредственной к нему близости Может быть по эстетическим соображениям для вас неприемлемо бить бренные человеческие останки, пусть даже и злые Не стоит беспокоиться на этот счет, всю черную работу проделает камень, подвешенный на лианах, вам останется лишь вовремя бить по черепу, что в середине экрана





6 уровень. Наконец-то что-то новое, такое свежее и менее мрачное Водопад, небольшое озерцо, благоухание (если у вас телевизор со встроенным смеллером) хвои деревьев обезьяны с веток на вас спрыгивают, благодать! Одно только плохо, вздумалось программистам и вас приучить по деревьям скакать словно какую-нибудь макаку Делать нечего, придется подчиниться их воле С другой стороны, это не так уж и плохо, все-таки свежий воздух, стрекозлы вокруг летают Однако



на практике оказывается, что во время падения, пусть даже с небольшой высоты, возникают мысли, далекие от приятных Чтобы не испытывать это лишний раз на себе, можно воспользоваться срубленной лианой с прикрепленной к ней палкой Наш самурай, конечно, не Тарзан, но и не настолько растяпа, чтобы не суметь устоять на какой-то палочке спасая свою жизнь Боссом на этот раз является вполне живое существо — гигантская стрекоза. Собственно говоря, вам она не причиняет никакого вреда, по крайней мере, умышленно, но все же придется лупить бедное крылатое создание с целью получения коконов, которые подлежат немедленному уничтожению После гибели всего своего потомства стрекозе ничего не останется, как поспешно ретироваться

7 уровень. Где вода, там жизнь, это утверждение неоспоримо, но есть одна проблема, по поводу которой можно высказаться совершенно иначе. Нашего самурая в процессе подготовки совсем позабыли научить плавать, и теперь при попадании в водоем герой может скоропостижно скончаться Жаль, что это так, ведь почти весь этот уровень залит водой, и вам даже придется переплыть на бревне озерцо, подвергаясь постоянным нападкам со стороны водяной гусеницы. С почти такими же созданиями придется иметь дело и на суше, непосредственно перед битвой с основным боссом — огромным и, по-видимому, плотоядным растением Ввиду своих габаритов и веса в начале оно попытается затоптать незваного гостя, непонятно откуда взявшимися ногами Такой непорядок необходимо устранить, старательно лупя по растительным конечностям Лишившись оных, цветочек воспарит в нескольких метрах от земли и окружит себя глазами, которые также необходимо изувечить для перехода к третьей фазе боя — отражению атаки падающих глаз. Только после уничтожения всех глазок этот босс окончательно загнется

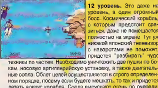
8 уровень. Куда только ни заносило самурая в поисках злого ДЕМОНА вот теперь вы вместе с ним попали на секретный завод, изготовляющий что-то, о чем история умалчивает Но, очевидно, это "что-то" для кого-то представляет большой интерес, раз оно охраняется столькими роботами Хорошо, что нам не о чем беспокоиться нам-то это "что-то" не нужно однако с хозяином этого заведения все же придется разобраться, причем даже дважды Он не захотел лично пожать руку такому знаменитому самураю, как вы, и открыл пальбу, даже не вылезая из своего погрузчика Что ж, раз так, проучите наглеца разбив стекло и раскурочив транспортное средство до неузнаваемости

9 уровень. Уровень этот совсем коротенький, как, впрочем и последующий скорее его можно назвать пристанищем боссов, больших и маленьких голограмм Обе маленькие голографические головы убиваются элементарно Просто избегайте столкновения с ними и вовремя ударяйте по вылетающему кристаллу Способ борьбы с большой голограммой, избороженной морщинами старушечьей головой, несколько иной. Время от времени она выплевывает три шара, два из которых укатываются, при случае задевая и вас Оставшимся шаром необходимо попасть в лоб старушонки После того, как она попытается раздавить вас, все должно повториться снова.

10 уровень. Он также короткий, но здесь обитает всего один босс Я даже затрудняюсь сказать, на что это больше похоже. Оно все такое круглое, и неудивительно, ведь это шар, да не один а целая уйма. После уничтожения всех цветных останется самый большой шар, окруженный теми, что поменьше. В перерывах между дождем из снарядов по нему полезно бить



11 уровень. "Будь готов!' — гласит надпись в начале этапа И, действительно, с этими программистами надо быть готовым ко всему, такие уж они выдумщики и фантазеры Где это видано, чтобы самураи летали на ракетных ранцах и пользовались бластерами Раз уж на то пошло, что ж постреляем тем более, что пострелять есть по чему Роботы роятся в атмосфере этого футуристичного города, загрязняя атмосферу вредными выхлопами, да еще босс в конце этапа, также представляющий собой транспортное средство в виде летающей тарелочки Никакой особой тактики здесь не нужно, просто, как можно чаще, нажимайте на кнопку стрельбы



12 уровень. Это даже не уровень, а один огромный босс Космический корабль, с которым предстоит сразиться, даже не помещается полностью на экране Тут уж никакой японский телевизор с наворотами не поможет, придется "разбирать' чудо техники по частям Необходимо уничтожить две пушки по бокам носовую артиллерийскую установку, а также двигательные сопла Облет целей осуществляется в строго определенном порядке, посему если будете мешкать, то так и придется летать вокруг корабля Сопла выпускают огонь по очереди Этот момент можно предугадать, следя за их свечением

13 уровень Наконец-то пейзаж, более подходящий для настоящего самурая Крестьяне живущие в этой китайской деревеньке, почему-то сразу на вас озлобились и даже не угостили рисом Такое поведение узкоглазых неспроста, тут явно просматриваются происки ДЕМОНА значит, до цели осталось совсем немного Однако это "совсем немного" надо еще пройти, чему вполне успешно пытаются мешать каменные изваяния и какие-то странные крестьяне с корзинами на головах и вооруженные мечами Ну и без воинов-теней, конечно, не обойдется, восток все-таки

Босс этапа — большой, заплывший жиром борец сумо Все, на что он способен это прыжки с целью раздавить оппонента, то есть вас Пока жиртрест отдыхает перед следующей атакой, разбейте вазу и его поразит небольшая комета И так до победного конца Пусть жирдяй поест гербалайфа, прежде чем снова соваться к нам, самураям!

14 уровень. И снова один только босс Каменный истукан вылезет из-под земли и начнет палить изо всех своих глаз коих, впрочем, у него имеется всего одна штука Каменюгу необходимо пинками загнать обратно, туда, откуда пришла после чего он опять вылезет и примется прыгать давя вас направо и налево Тут главное не растеряться и войдя в ритм, бить ногой в прыжке

15 уровень. Да, богато демоны живут Наш-то вон какой дворец себе отгрохал сам бы в таком пожил, да не пристало нам, честным геймерам со всякой нечистью путаться Но все-таки если бы это был мой дворец, то ямы с кольями я велел бы засыпать, а крестьян разогнал, а то ходят тут все, кому не лень Понятное дело, что хозяин всего этого сам ДЕМОН С ним-то вам и придется сразиться в конце пути ДЕМОН большой мастак стучать кулаками по столу, особенно когда по нему кто-нибудь бегает Придется рогатого обломать причем в прямом смысле этого слова От стучалок должны остаться одни лишь окровавленные культяпки Сразу вслед за этим вам предстоит ознакомиться с еще не переварившимся завтраком ДЕМОНА, который он любезно для этого предоставит Всех гусениц уничтожать необязательно, оставшихся можно просто перепрыгнуть Насмотревшись на ваши смелые действия, глаза ДЕМОНА полезут из орбит и выпадут на пол Безопасное место прямо между ними Лучше всего загонять глазки на место ударами в прыжке Последний вид атак, которые предстоит отразить, это падение с потолка странных штуковин и одного глаза, по которому и следует бить при каждом удобном случае

Отправив ДЕМОНА на операционные столы хирургов и офтальмологов, вы сможете весь остаток жизни почивать на лаврах великого освободителя, навеки оставшись жить в легендах как ВТОРОЙ САМУРАЙ

Полезные советы.

Касаясь висящих в воздухе камней, можно получить призы, в числе которых могут оказаться и синие вазы

Записывайте свое положение, ударяя по желтым вазам

После Большой Голограммы подождите немного Сверху спустятся капсулы, разбивая которые шариком, можно получить несколько призов

Александр Артеменко



Что-то меня в последнее время на какие-то детские игрушки потянуло. Сам не знаю почему, но хочется иногда сыгрануть во что-нибудь такое светлое, радостное, бескровное и гуманное. Вот и на этот раз, шел я как-то по рынку, смотрю, с прилавка на меня милая такая милая мордашка пялится, ну я и взял эту самую "мордаху" со всеми остальными частями тела.

Вышло, что хапанул я целого гепарденка, только он не совсем нормальный оказался, а точнее не он, а его хвост. Хвостик превышал норму раз эдак в десять. Кличка сего животного оказалась настолько длинной (ну разве это имя — Марсупилами?), что я решил назвать его просто Марс. Так и начались наши с ним приключения...

История игры такова. Марс и его лучший друг — слоненок Бонелли работали в цирке, хотя трудно назвать работой постоянные унижения и понукания со стороны дрессировщиков. Цирк как раз гастролировал по Европе, когда Марсу и Бонелли надоело развлекать "достопочтенную публику", и они решили сбежать. Вы должны помочь им добраться до родных бразильских джунглей. При этом вам придется, управляя Марсом, направлять слоненка Бонелли к выходу с уровня. По ходу игры вы будете находить различные призы, с помощью которых хвост Марса сможет трансформироваться в приспособления, необходимые для преодоления препятствий, таких, как камнепады, ящики, пропасти и др. Иногда для того, чтобы заставить Бонелли сесть, вам придется выкладывать собранные по дороге сладости ("Вниз"+"А"). Это нужно для того, чтобы поднять Бонелли на лифте или просто задержать его на некоторое время. Вам придется научиться использовать хвост Марса как оружие, а хлыст для того, чтобы вовремя разворачивать Бонелли или ликвидировать одушевленные препятствия, вроде клоунов, жандармов и прочих лиц, желающих воспрепятствовать вашему бегству.

Теперь, когда вы примерно знаете, с чем вам придется столкнуться, пора в путь.

MARSUPILAMI

The Circus

Для начала помогите друзьям сбежать из цирка. Из клетки они выбрались и без вашей помощи, а вот преодолеть цирковые окрестности, заваленные ящиками с разнообразным хламом, им одним оказалось не под силу.

1 уровень. Сначала сбегайте вправо и возьмите приз-лесенку. Теперь вы можете помочь Бонелли перебраться через все встретившиеся по пути ящики. При этом уничтожайте дрессировщиков, бьющих "толстокожего" кнутами. Приз — мышь с вершины одного из шатров — вам не понадобится. В самом конце этапа дайте Бонелли попить из тазика, а когда слоненок подойдет к огненному кольцу, прыгайте ему на спину, чтобы выдавить излишки жидкости.

2 уровень. На этом этапе вместо дрессировщиков вас будут донимать клоуны. Они попытаются закидать вас тортами или отомстить после своей смерти с помощью мячиков. Как и на прошлом этапе, в начале вам надо лишь сбегать за лестницей и перелезть через несколько ящиков. Таким образом вы доберетесь до детских качелей, находящихся почему-то в яме. Положите на опущенный конец сладость и, когда Бонелли примется ее жевать, прыгайте на другой. После этого возьмите у водоема мышь и испугайте ею Бонелли, так чтобы он помчался по направлению к водоему. От этого сверху упадет доска, и вы сможете провести по ней слоненка. Когда нужно будет перебраться через яму, встаньте на ее правый край и уцепитесь хвостом за палку, торчащую с другой стороны.

3 уровень. Теперь вы на манеже. Для того, чтобы достать лестницу, заберитесь до самого верха по первым встретившимся платформам. А лучше сразу пробегитесь понизу и уничтожьте всех морских львов, кидающихся мячами. Сверху вы можете бегать по канатам, а также выстреливаться из пушки (это совсем не больно, если, конечно, приземляться не на дрессировщика). Там же (наверху) вы можете найти парашют (говорят, ну очень полезная штука). Если же вы не гонитесь за призами, то просто проведите слоненка с помощью лестницы.

Босс — клоун на своей клоунской машине, пытается вас переехать. Накажите его за такую неслыханную наглость, разобрав машину на кусочки. Хорошо, что при этом акте вандализма не присутствует Бонелли, иначе его сердечко не выдержало бы такого нервного потрясения. При разрушении машины опасайтесь мин, оставляемых подлым клоуном.



The Alps

Теперь, когда друзья выбрались из цирка, им хорошо бы попасть на какой-нибудь корабль, отплывающий к берегам родной Бразилии. Только вот незадача: чтобы добраться до ближайшего портового города, необходимо каким-то образом перебраться через Альпы (горы такие есть). Ну что ж, Альпы так Альпы!

1 уровень. Возьмите парашют правее камнепада и с его помощью преодолейте пруд. Сбегайте вправо и возьмите лесенку, мышку и щит, а заодно отодвиньте здоровенный камень как можно правее. Теперь можно бежать за Бонелли. Чтобы помочь ему пройти под камнепадом, соорудите крышу с помощью щита. После того, как Бонелли поднимется по вашей лестнице, постарайтесь сделать так, чтобы когда вы освободите его от камнепада, он, съехав с горки, не упал бы сразу вниз. Для этого положите в конце спуска сладость, и, пока слоненок жует, вы без проблем успеете подготовить для него мостик. Далее, для того, чтобы разбить скалу, напугайте Бонелли мышью. Когда необходимо будет перебираться через самую верхнюю пропасть, встаньте на утес, который пониже, и используйте щит. Перед этим хорошо было бы уничтожить горных козлов, но делать это надо только, когда они от вас убегают. Кроме глупых животных, вам следует опасаться такого же (по уму) горнолыжника.

2 уровень. Сразу же скиньте в яму большой снежный ком, чтобы слон смог пройти. Старайтесь поскорее кончать с туристами, пытающимися вызвать обвал. Лучше сразу пробегите по всему уровню и соберите все необходимые призы: пружину, щит и подъемник. Пружину, чтобы выше прыгать, щит — сами знаете для чего, а подъемник используется так: положите под уступом сладость и с помощью подъемника свесьте хвост с уступа так, чтобы когда Бонелли начнет есть, он смог ухватиться за него хоботом. Еще необходимо найти молоток, чтобы разбить им скалы в конце этапа. Во время поиска призов сбейте большие сталактиты (они как сосульки, но только каменные).

3 уровень. Сначала, поднявшись в гору, найдите приз-шест (уникальный экземпляр, больше такого я нигде не встречал). Затем положите фрукты так, чтобы когда Бонелли начнет их есть, он попал бы на подъемник и поехал в гору. Поднимитесь вместе с ним и возьмите с помощью шеста мышь. Только при этом постарайтесь не упустить слоненка, а то он, скатившись по склону, упадет в яму, и придется снова его поднимать. Если яма преодолена, то вам останется лишь разбить камень, и уровень будет завершен.

Босс. Вам нравится Кинг-Конг? Что, говорите милая обезьянка?! Ну, а когда он пытается превратить вас в фарш своими кулачищами? Тоже не страшно! Ну вы, ваще! Раз так, то бейте гориллу-переростка прямо по морде, и скоро она убежит зализывать раны.

Building Site

Марс и Бонелли очутились в каком-то городе. Как в другом современном поселении, в этом во всю ведется строительство новых многоэтажек, так что придется друзьям пробираться по городским стройкам. Не тащить же слона по многолюдной улице?

1 уровень. Для прохождения этого уровня вам не понадобится ни одного специального приспособления (кроме приставки, разумеется). Положитесь лишь на свою интуицию и умение заставлять Бонелли идти туда, куда надо, а не наоборот. На этапе много лифтов и строительных лесов. Кроме этого, как вы сами, наверное, догадываетесь, ни одна стройка не может обойтись без рабочих, поэтому вам встретятся каменщики, рассыпающие после смерти осколки кирпичей, рабочие с тачками, которых надо бить только с тыла, как и снежных козлов (абсолютно никакой разницы), и просто мужики с граблями.

2 уровень. Здесь немного сложнее, так как из водопроводных труб выкатываются камни. С мужиками, их выкидывающими можно, и даже должно, бороться с помощью хвоста. Вам также понадобится молоток, чтобы ломать свеженькие кирпичные кладки. А вот пользы от попавшегося парашюта, если вы, конечно, не собираетесь совершить затяжной прыжок с крыши, будет не особо много.

3 уровень. Опять вам нужен молоток для разрушения (чему только эта игра детей учит!) и пружина для того, чтобы веселее было прыгать. Расположение лифтов на этом этапе, может быть, заставит вас на несколько наносекунд призадуматься, а в остальном данный уровень играется, как и два предыдущих.

Босс. Сверху на специальном кране ездит рабочий. Его-то и следует бить при каждом удобном случае. Если вдруг услышите подозрительный звук, то готовьтесь перепрыгивать большое ядро на цепи, встреча с ним Марсу явно не понравится. Не забывайте, что вы можете бить своим хвостом и по диагонали, иногда этот прием бывает полезен.



The Docks

Когда Марс и Бонелли оказались в порту, они решили пробраться "зайцами" на первый попавшийся корабль, даже не подумав о том чтобы узнать, куда они таким образом приплывут

1 уровень. Пробраться на корабль оказалось намного сложнее, чем ожидал Марс, так как друзьям постоянно мешались таможенники, не желающие признавать что Бонелли всего лишь багаж, и просто портовые зеваки, пугающиеся доселе невиданного чуда-юда Вам понадобится щит, чтобы подвинув необходимым образом ящик, можно было соорудить для Бонелли мостик Мышь найдете на самом верху здания Придется также найти лестницу, чтобы с ее помощью преодолеть кучу ящиков перед ленточным транспортером, проехав по которому вы можете считать этап почти завершенным В качестве лифтов используйте рельсы, поднимаемые кранами

2 уровень. Вот наконец вы на корабле Вначале пробегитесь по палубе и трюмам чтобы собрать все призы и уничтожить врагов, вроде пиратов, чинящих трубы и других личностей бандитской наружности Из предметов вам понадобятся мышь, подъемник лестница и пружина Все, кроме лестницы, вы сможете заполучить просто так а лестница находится на палубе в потоке воды, бьющем из какой-то трубы Краник находится внизу в трюме Ударьте по нему, чтобы обезопасить себя Для прохождения этапа вам придется научиться мастерски управляться с подъемником, иначе Бонелли никогда не выберется из правого палубного люка

3 уровень. Наконец-то, друзья приехали в Америку, только вот куда, не известно Теперь им предстоит выбраться из порта, оцепленного вездесущими таможенники Раз дать (в материальном смысле) им нечего, то давайте им, сами знаете по чему Найдите подъемник и лестницу, чтобы преодолевать груды грузов, раскиданные по всему порту, и почаще пользуйтесь услугами подъемных кранов тогда успех вам будет обеспечен

Босс — здоровая акула, а у вас всего два ящика, плавающие в открытом море Перед тем, как выпрыгнуть из воды и вцепиться в ваш хвост, акула показывает над водой свой плавник После сего явления вы должны постараться оказаться у нее за спиной и вовремя ударить После нескольких таких маневров акула чуть не подавится своей вставной челюстью, а вы сможете спокойно продолжать свое путешествие вместе с Бонелли

Theme Park

Представьте себе разочарование Марса (про Бонелли я не говорю, потому, что он в это время, тупо уставившись на Марса, жевал финики, выброшенные кем-то за ненадобностью), когда он узнал, что город, в который они прибыли, находится не в Южной а в совсем другой Америке Чтобы хоть как-то развеять тоску по родному лесу, друзья направились в городской парк, где как раз проводились увеселительные мероприятия не известно по какому поводу

1 уровень. Если вы думаете, что факиры и ковбои нужны только для того, чтобы веселить детей, то вы глубоко заблуждаетесь На самом деле они очень злые, поэтому бейте факиров, когда они выкидывают свой зажженный бумеранг, а ковбоев, когда поднято лассо С помощью подъемника поднимите Бонелли на колесо обозрения, кстати, рубильник внизу не для того, чтобы о него спотыкаться, а для того, чтобы заставить колесо вращаться Сделайте так чтобы Бонелли оказался на крыше левого дома, и, встав ему на спину, запрыгните еще выше, туда, где парашют Плавненько спуститесь влево с его помощью, чтобы захапать молоток Там же, недалеко, есть игра "Ударь меня сильно-сильно", над которой висит лестница Выполните просьбу, ударив молотком по платформе, чтобы получить ее (лестницу) Теперь вы во всеоружии и без проблем доберетесь до конца уровня

2 уровень. Данный уровень не требует никаких приспособлений, но все же перед его прохождением особо нервным следует выпить успокоительного ведь, чтобы пройти его нужно довольно долго катать Бонелли на платформах в виде шляп (если хотите, чтобы они двигались побыстрее, то переключите рубильник, находящийся неподалеку) Затем Бонелли ждет прогулка на вагонетке, но уже без вашей помощи После такого аттракциона этап можно считать завершенным

Босс. Хотя в парке всего два уровня но зато схватка с боссом сделана неплохо Босс — эдакий марисообразный мужик, и вы —существо с длинным хвостом, едете на вагонетках Мужик все время норовит уронить на вас что-нибудь тяжелое, но это "что-то" можно и перепрыгнуть, после чего необходимо ударить дядьку хвостом, иначе он еще что-нибудь выкинет я имею в виду из вагонетки



Palombie

Раз уж так получилось, что Марс и Бонелли оказались в Северной Америке, то придется им каким-то образом пробираться на юг, чтобы вдохнуть ароматы родины Конечно они могли бы снова пробраться на корабль, но при этом у них не было бы никакой уверенности в том что их доставят по назначению, а не куда-нибудь в Антарктиду Поэтому Марс решил прибегнуть к крайним мерам — пересечь все границы, воспользовавшись тропои контрабандистов, проложенной по пустыням саваннам, прериям и прочим пампасам

1 уровень. Возьмите мышь, расположившуюся на кактусе сверху ближайшей "столовой" горы, а под горой замочите "мучачоса", пытающегося насильно продать вам свое сомбреро Чуть дальше него, на пальме, можно найти пружину На мосту кончите "мучачоса", использующего музыкальный инструмент не по прямому назначению Скалу разбейте с помощью мышки Попрыгайте по скалам, чтобы найти лестницу и помогите Бонелли преодолеть уступ Когда он упадет в яму с катапультой, возьмите появившийся приз-рычаг и с его помощью столкните вниз большой валун Пусть Бонелли перед тем, как подниматься в гору, зайдет в шахту и наберет воды, иначе вы не сможете потушить кактус в конце этапа

2 уровень. В этом пустынном городке остерегайтесь детишек, носящихся по улице Пробегитесь по уровню, чтобы найти лестницу, мышь и подъемник С их помощью помогите Бонелли забраться на средний ярус скал Когда понадобится, завалите яму валуном Затем поднимайте слоненка на самый верх и осторожно, чтобы он не провалился в пропасть, ведите вправо Осталось только разбить скалу, и вы на финишной кривой

3 уровень. Вы попали на военную базу США, расположенную в песках Мексики, а посему убивайте всех свидетелей своего здесь пребывания в том числе и тупых солдат, бросающих гранаты, как будто это тухлые яйца Отыщите подъемник с пружиной и переправляйте Бонелли по крышам, только не забывайте поворачивать хвостом танковые башни (это что-то новенькое), иначе все ваши старания окажутся напрасными

Босс. Злой и невыспавшийся идальго, работающий в свободное от дремоты время комендантом форта Он очень на вас разозлился за то, что вы своим шумом помешали досмотреть седьмой сон И теперь этот "сурок" выбегает на один из многочисленных балконов своего дома и роняет на вас всякую рухлядь Прекратите эти безобразия ударом хвоста Через некоторое время коменданту надоест валять дурака, и он спустится к вам лично, в своей парадной пижаме, на своем боевом танке, в обнимку с любимой плюшевой игрушечкой Он, конечно, тут же начнет совершенно безвозмездно "дарить" вам гранаты и снаряды, но пуля, как говорится, дура, поэтому ее легко перепрыгнуть, так что остается лишь лупить хвостом по танку (звучит странно, но на самом деле довольно действенно), и победа будет за вами

The Chahutas

Теперь Марс и Бонелли в Бразилии Можно сказать, что до родного леса хвостом подать, но еще рано радоваться, ведь им предстоит пройти целыми и невредимыми через район населенный дикарями — потомками легендарных инков

1 уровень. Наши друзья оказались на окраине старого полуразрушенного города инков, и, как назло, в это время разразился тропический ливень вымывающий из обветшавшей кладки валуны Настоятельно рекомендую вначале пробежаться по всем платформам, дабы уничтожить потомков древнего индейского рода, как тех которые пытаются вас достать копьем, так и которые плюются из засады Заодно по пути разбейте все глиняные горшки, чтобы прекратить камнепады, а на самой верхней платформе прикончите пару горилл, возомнивших себя кинг-конгами Во время своих скитаний не сочтите за труд найти подъемник и лестницу, а также задвинуть каменный блок во впадину Все это в значительной мере облегчит ваш труд, когда вы соблаговолите проводить Бонелли к выходу

2 уровень. Снова руины, но здесь все гораздо сложнее Проходите, когда Бонелли наступив на кнопку, откроет дверь Теперь поднимитесь на самый верх, чтобы взять мышку, а по пути заодно ударьте хвостом по кнопке на стене и откройте проход для слоненка Заставьте Бонелли с помощью мыши пробивать каменные двери После первой же сломанной двери вы можете найти пружину, если заберетесь повыше После второй двери вверху найдите лестницу Если вам будет мешаться плавающее бревно, то скиньте на него каменный блок, находящийся сверху Так же поступайте со встретившейся на пути ямой Дальше особых проблем у вас возникнуть не должно

3 уровень. На этот раз — деревня туземцев Прогуляйтесь немного, чтобы найти мышку, и помогите Бонелли разбить частокол Дальше все просто, лишь "убирайте" индейцев с пути слоненка и потушите костер в конце пути Без особой необходимости не лезьте на хижины, если вам, конечно, не нужны призы Ох и прикольные на этом этапе индейцы, по ним так приятно ходить!

Босс. Огромная каменная статуя инков Увертывайтесь от нее любыми способами, не давайте себя ни затоптать, ни поджарить Заберитесь на какую-нибудь платформу и бейте хвостом прямо по башке истукана Если с первого раза у вас не получится, не отчаивайтесь и попробуйте еще Рано или поздно идол будет повержен



Jungle

Ну вот, теперь вполне можно сказать, что Марс и Бонелли почти на пороге своего дома Им осталось всего лишь перебраться на другую сторону джунглей Но как бы ни была близка победа, до нее еще надо дожить — ведь все без исключения звери и кабаны, и попугаи с пираньями, и даже обычно веселые макаки ополчились против приблудных циркачей

1 уровень. Пробегитесь по веткам деревьев, чтобы найти подъемник, мышь и пружину, а также уничтожьте настырных обезьян, кидающихся орехами Когда понадобится, сделайте так, чтобы Бонелли разбил завал В самом конце проведите его по веткам деревьев с помощью подъемника.

2 уровень. В ветвях деревьев найдите мышь, лестницу и подъемник после чего проведите Бонелли до дерева, на котором спит леопард Сбейте улей, висящий над бедным, ничего не подозревающим животным, и оно убежит Теперь можно подняться и закончить тем самым уровень

3 уровень. Этот этап полностью древесный Марс и Бонелли должны пробираться по веткам толстенных деревьев, используя дупла как тоннели Временами вам встретятся нагромождения веток, чтобы их устранить, необходимо воспользоваться мышью Вам также понадобится подъемник и лестница, отыщите их заранее После долгих скитаний по веткам и жестоких схваток с приматами вы все-таки доберетесь до выхода с уровня и попадете вместе с Марсом к финальному боссу-браконьеру

Босс. Браконьер — это очень нехороший человек а попросту —редиска На поле боя он оставил капкан а сверху повесил три прочных клетки, падающих от нажатия на кнопку пульта дистанционного управления, и не того, что от телевизора, а самого настоящего — браконьерского Толстый палец "редиски" так и тянется, чтобы нажать на заветную кнопочку, поэтому лупите негодяя изо всех сил, чтоб он после встречи с вами вегетарианцем стал.

Запомните по три штуки за раз клетки никогда не падают Также обратите внимание на капкан Когда клетки падают, он летит в вашу сторону и может зажать вас в углу

Надеюсь, что после нескольких минут "жаркой" схватки, вы все-таки отучите нехорошего дядьку покушаться на и без того полную опасностей жизнь зверей. После чего вы сможете лицезреть трогательную встречу Марса и Бонелли со своими возлюбленными. Теперь вам остается надеяться на то, что они будут жить долго и счастливо, и никто их больше не разлучит.

Управление

"A" — удар хвостом
"A"+"направление" — удар хвостом вверх или по диагонали
"B" — прыжок.
"C" — применение спецсредства.
"X" и "Z" — выбор спецсредства в режиме игра.
"Start" — пауза.
"Влево", "Вправо" (на паузе) — выбор спецсредства.

Бонусы:

Они (бонусы) бывают двух видов:
— в первом устраивается поединок между Марсом и какой-то хвостатой обезьяной;
— второй — подводный. Вам необходимо за определенное время повытаскивать (не без помощи хвоста, разумеется) из залива весь мусор в виде бревен, коряг, шин и сундуков. Сделать это было бы гораздо проще, если бы не рыбы, бороздящие кубометры воды, и другие морские животные, при встрече с которыми Марс теряет свой груз и часть энергии.

Полезные советики:

— не забывайте, что вы можете лазить по деревьям, лестницам и т.п. Всегда помните о времени и не гоняйтесь за призами, если его мало. Если вас бесит неповоротливость Бонелли, то отложите игру до лучших времен, а то в порыве ярости можно и приставки лишиться...
— настоящую концовку игры вы сможете увидеть только в том случае, если пройдете всю игру, не пользуясь кодами, но и это еще не все. Также вам необходимо найти три клетки с маленькими Марсупилятами, раскиданные по всем уровням.

Александр Артеменко



Принцесса Лея

Хотя она и весьма ловко управляется со своим энергетическим копьем, Лея все же не может составить достойной конкуренции своему братцу, хотя и немного выигрывает у него в скорости. Все ее приемы неуклюжи и недейственны, хотя и легко выполнимы. Этот персонаж полезен скорее для тех, кто предпочитает игру "в обороне", для этого также весьма подходит ее возможность восстанавливать утраченные силы и наличие нескольких чисто оборонительных приемов.

Приемы без оружия:
Термальный детонатор: →, ←, ▲.
Подкат: →, →↘↓.
Сальто: ←, ✖.
Удар во вращении: →, ●
Паралеизатор: ←, →, ▲
Вертушка в воздухе: ↓↘→, ✖
Двойной удар с разворота: →, →, ●.

Приемы с оружием:
Двойной удар в прыжке: ←, →, ✖
Апперкот копьем: →, ↓↘→, ●.
Супер-апперкот копьем: →, →, ↓↘→, ●
Серия уколов копьем: →, →, ●.
Удар с прыжком: ←, →, ●, ▲.
Стремительный удар копьем: ←, →, →, ■
Комбо-цепочка: ●, ■, ✖, ✖, ●, ■

Люк Скайуокер

Молодой Джедай – пожалуй, самый сильный из представленных в этой игре персонажей. Уступая по силе и умению лишь своему отцу – Дарту Вейдеру (You don't know the power of the Dark Side!), он, тем не менее с лихвой обходит его по такому немаловажному показателю, как скорость. Да и наличие приема "Бросок меча", а также возможность подлечивать себя во время боя делают его очень опасным противником. Кроме того, несмотря на всю его мощь, научиться управлять им очень легко. Наверняка Скайуокер-младший надолго станет вашим любимым персонажем... до тех пор, пока вы по крайней мере, не получите возможность играть Скайуокером-старшим...

Приемы с оружием:
Подсечка мечом: ↓, ↓, ■
Колющий удар: →, →, ■
Смертельный удар: →, ←, ●
Взмах мечом (от 1 до 4 полосок): →, ←, ▲
Энергетическая волна: ■+▲
Полет меча (от 2 до 4 полосок): ←↙↓↘→, ▲
Двойной удар: →, ↓↘→, ●
Резкий взмах: →, →, ↓↘→, ■
"Восьмерка": ←, ■+▲
Серия ударов мечом: ↓↘→, ●, ●, ●
Джедайская комбо-цепочка: ●, ■, ✖, ■, ▲, ✖, ✖, ●

Приемы без оружия:
Подкат: →, →↘↓
Восстановление энергии (1 полоска): ↓↘→, ■+▲
Мини-комбо: ■, ▲

Хан Соло

Старый контрабандист здесь выступает в лучшей своей форме. Прекрасное сочетание мощных ударов с дистанционными атаками дает нам одного из самых сильных персонажей. Один его бластер за считанные мгновения может решить всю судьбу поединка, только надо побольше накопить энергии для суперударов и тогда...

Приемы без оружия:
Подкат с апперкотом: →, →↘↓, ■.
Удар кулаком с разворота: ←, ▲.
Термальный детонатор: →, ←, ▲.
Мощный апперкот: ■+▲.
Апперкот с прыжком: →, ↓↘→, ■.
Защитный зонд: ←, ←, →, ▲.
Тройной апперкот: ↓, ■, ▲, ▲
Супер-апперкот (1 полоска): ↓, ↓, ■, ▲, →, ▲
Вертушка: ↓↙←, ▲.
Комбо: ✖, ▲, ■, ▲, ■

Приемы с оружием:
Выстрел из бластера: ↓↘→, ▲
Выстрел по диагонали: ←, →, ←, ▲
Мощный выстрел: ↓↘→, ▲+■
Выстрел очередью: ↓↘→ (дважды), ▲ (очень быстро).

STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI

Хоар

Их называют Пустынниками и Тускенскими рейдерами, их племя наводит страх на весь Татуин. Хоар путешествовал по родной планете, вооруженный лишь своим посохом. Ему даже удалось покинуть свой пустынный мир, для того, чтобы впоследствии стать учеником Арден Линн, которая обучила его таинственному искусству Терас Каси. Вооруженный этим знанием, Хоар представляет собой очень грозного противника, сочетающего в своих атаках скорость и силу и наводящего ужас на противника своей клыкастой маской.

Приемы без оружия:
Подсечка: ↘, ✖.
Апперкот: ↘, ▲
Удар с разворота: ←, ▲
Мини-комбо: ■, ▲, ✖

Приемы с оружием:
Удар вверх: →, ●
Удар с разворота: ←, ●
Ярость Пустынника: ↓↙←, ■, ▲, ●, ✖, ■, ▲, ●
Вращение шестом: ↓↙←, ●
Апперкот с шестом: →, ↓↘→, ▲
Подсечка с шестом (2 полоски): →, →, →, ▲
Комбо с апперкотом: →, ↓↘→, ▲, ●
Комбо-цепочка: ●, ✖, ✖, ●, ▲, ✖,

Чубакка

Гора мышц и мощный боукастер всегда выручали громилу-вуки в самых тяжелых ситуациях. Однако в этой игре они ему не помогут. Чубакка выступает в этой игре как самый... слабый, да-да слабый персонаж. Несмотря на всю свою мощь, Сила на этот раз не с ним. Преданный друг Хана Соло выступает эдаким плюшевым мальчиком для битья. Правда, если этот гигант-вуки все-таки доберется до своего противника, что случается крайне редко, то скорее всего он нарежет его себе на ремни.

Приемы без оружия:
Удар по почкам: →, ■
"Молот": ←, ▲
Мощный апперкот: ↓, ↓, ■+▲
Удар с наскока: →, ■+▲
Комбо с апперкотом: ↓, ■, ▲, ▲
Супер-атака: ←, →, →, ▲, ▲
Трехударное комбо: ■, ▲, ▲
Комбо-цепочка: →, ■+▲, ▲, ■, ▲, ■, ▲

Приемы с оружием:
Апперкот боукастером: →, ▲
Удар с разворота: ←, ▲
Выстрел: ↓↘→, ▲
Выстрел сидя: удерживая ↓, →, ▲
Мощный выстрел (одна полоска): ↓↘→, ■+▲

Боба Фетт

Бесстрашный и жестокий охотник за головами, закованный в мандалорианскую броню, остался все таким же хитрым. Многочисленные примочки, которыми просто напичкан его костюм, позволяют ему хорошенько поиздеваться над противником, прежде чем милосердно его прикончить. Ну судите сами: Фетт использует все то, что мы видели в фильме (включая ракетный ранец и гарпунник), а также весьма эффективный огнемет и портативные самонаводящиеся ракеты. Однако не он один такой умный...

Приемы без оружия:
Апперкот: →, ▲.
"Торпеда": ↓↘→, быстрое нажатие ▲+■.
Термальный детонатор: →, ←, ▲
Реактивный удар: →, →, ●
Двойная подсечка: ↙, ✖.
"Вертушка": ↓↙←, ▲.
Огнемет (1 полоска): ←↙↓↘→, ■
Гарпун (2 полоски): ↓↙←, ▲+■
Ракетный залп (4 полоски): →↘↓↙←, ■
Мини-комбо: ▲, ■, ■
Комбо-цепочка: ▲, ■, ■, ▲, ▲, ■, ▲, ▲, ✖

Приемы с оружием:
Удар с разворота: ←, ▲
Выстрел сидя: удерживать ↓, →, ▲
Выстрел: ↓↘→, ▲
Выстрел ракетой: ↓, ↓, ▲
Выстрел по диагонали: →, ←, ▲

Арден Линн

Арден Линн – одна из последних представителей древнего боевого искусства Терас Каси. Ее умения привлекли к себе внимание Императора Палпатина и Дарта Вейдера, которые надеются с ее помощью уничтожить главных членов Повстанческого Альянса. Однако, несмотря на жесткие условия контракта, Арден Линн преследует свои собственные цели...

Подкат: →, →↘↓.
Мощный удар: ↓↘→, ▲.
Мощный удар (1 полоска): ←↙↓↘→, ▲.
Нижний Мощный удар (1 полоска): ←↙↓↘→, ▲+■.
Удар в голову: ←, ←, ▲+■.
Выстрел: удерживать ←, →, ▲
Сальто с ударом: ←, ✖
Двойная подсечка: ↙, ✖
Быстрый выстрел: ←, →, ▲
Подкат с апперкотом: ←, →, ↘, ↓, ■
Удар с прыжком: →, ↓↘→, ●.
Комбо-цепочка: →, →, ●, ▲, ■, ▲, ▲, ■, ■

Ток

Одни лишь внушительные размеры этого геммореанца могут повергнуть в ужас его противников. А если добавить к этому немалую силу и скорость, с которой этот кадр орудует в бою, то можно предположить, что он станет одним из самых популярных персонажей.

Удар топорищем: →, ▲.
Перекат с апперкотом: →, →↘↓, ●.
Апперкот топором: →, ↓↘→, ▲.
Вращение топором: ▲+●.
Удар головой: ■+▲.
Землетрясение (1 полоска): ↓, ↓, ↓, ✖.
Вырастание (4 полоски): ↓, ↓, ↓, ▲
Огненный топор (1 полоска): →, →, ↓↘→, ▲.
Вращение с апперкотом: ↓, ▲+●, ▲
Комбо-цепочка: ●, ■, ▲, ■, ●, ■, ●, ▲, ●, ●

Для того, чтобы получить доступ к секретным персонажам, в меню установок поставьте Continue на No и сложность на Jedi, а затем выполните следующие действия:

Мара Шейд: Наведите курсор на Team, зажмите L1, L2, R1 и нажмите X, а затем пройдите Team Mode

Дарт Вейдер: Пройдите Story Mode Люком Скайуокером

Лея-рабыня: Пройдите игру Принцессой Леей

Штурмовик/разведчик: Пройдите Story Mode Ханом Соло

Джодо Каст: Победите хотя бы восемь персонажей в Survival Mode

Только в издательстве АСТ
учебники по **«ОСНОВАМ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»**
разработаны специалистами Минобразования России и МЧС России.

Учебники награждены дипломом ВВЦ



Розничная торговля по специальным ценам — в московских магазинах по адресам:

- ул. Каретный ряд, 5/10 Т. 299-65-84
- ул. Арбат, 12 Т. 291-61-01
- ул. Татарская, 14 Т. 959-20-95
- Звездный бульвар, 21 Т. 974-18-05

Заказывайте книги по телефонам: (095) 215-53-10, 974-14-77, 974-18-05 или почтой по адресу: Москва, 107140, а/я 140 **«Книги – почтой»**

ЭТИ КНИГИ СЕРИИ «СТРАНА ЧУДЕС» ВКЛЮЧЕНЫ В ПЕРЕЧЕНЬ УЧЕБНИКОВ И УЧЕБНЫХ ПОСОБИЙ, РЕКОМЕНДОВАННЫХ МИНИСТЕРСТВОМ ОБЩЕГО И ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ НА 1998/99 УЧЕБНЫЙ ГОД.



Вас приглашает **Образовательный центр**, где можно получить методические и юридические консультации по внедрению учебников для дошкольников.

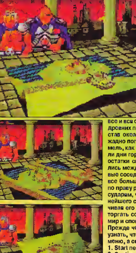
По вашим заявкам центр вышлет бесплатный каталог учебной литературы, даст подробные письменные разъяснения.

Адрес Образовательного центра: 129085, Звездный бульвар, 21, 1-й этаж. Телефон: (095) 974-18-05

POWER MONGER





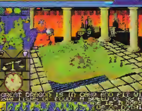


...В те времена Королевство покрывали густые леса, журчащие реки и прекрасные равнины, где приютились маленькие деревни, небольшие города и сельские домики, окруженные пашнями и пастбищами. Наконец-то прошли годы распрей и страданий. Мир и спокойствие вот-вот должны были воцарить на этой благословенной земле. Потому что у Королевства появился настоящий Король. После многолетних междоусобных войн ему все же удалось усмирить своих строптивых вассалов — во многих битвах разбил он злонамеренных соседей и утвердил мир на землях, где был Королем по праву рождения. И было у этого Короля имя. Твое имя. Ибо отныне ты, вступивший в мир Power Monger, и есть этот славный Король.

Недолгий срок отмерила судьба спокойствию в твоем Королевстве. С тех пор, как меч воина впервые покинул свои ножны, эта земля уже никогда не знала долгого мира. И в один злосчастный день все и вся обернулось против твоего Королевства. Океан как воплощение древних проклятий, поднялся и вырвался из берегов, вслед за ним небо, став океаном, опрокинулось и выплеснулось на землю. Потоки воды жадно поглотили некогда цветущий материк, оставив от бескрайних земель, как в насмешку, множество мелких островов и островков. И настали дни горестные и ужасные. Покоренные было тобой государи, собрав остатки своих приверженцев, вновь возжелали твоего трона и сражались между собою, споря, кому следует править. А жадные и завистливые соседи, видя, что нет единого владыки в Королевстве, захватывали все больше и больше островов. Островов земли, принадлежащей тебе по праву рождения. Тогда настало время вновь доказать восставшим государям, что ты Король не только по праву наследия, но и по праву сильнейшего среди них. Вновь тебе придется командовать войском, обеспечивая его оружием и провиантом, набирать рекрутов, заключать и расторгать союзы, одним словом, сделать все возможное, чтобы вернуть мир и спокойствие своей измученной стране.

Прежде чем заняться этими доблестными деяниями, тебе необходимо узнать, что вступить в мир Power Monger можно с помощью начального меню, а оно выглядит следующим образом:

1. Start new conquest — начать новый завоевательный поход (игру);
2. Continue conquest — продолжить игру;
3. Restore conquest — восстановить отложенную игру (ввести полученный код и выбрать continue conquest);
4. Play random land — предоставить выбор объекта следующего завоевания своему Мегадрайву.





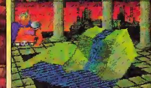
В начале завоевания пред твоим взором предстанет карта Королевства, поделенная на 195 территорий. Чтобы вновь воссоединить Королевство и подтвердить законность своих притязаний на трон, тебе необходимо пройти через всю страну и захватить нижнюю правую территорию, а начинаешь ты в верхней левой. Захватывать при этом все 195 островов вовсе не обязательно. После каждого удачного завоевания ты вновь и вновь будешь склоняться над этой старой картой, выбирая пути своих новых вторжений, и покоренные тобой земли будут отмечены желтым, а доступные для вторжений красным. И будет каждый покоренный тобой остров еще одним кирпичиком, из которых тебе предстоит вновь собрать свое Королевство.

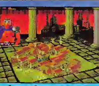
Для покорения любой территории необходимо, чтобы тебя признало своим Королем абсолютное большинство населения этой территории. И то, каким способом ты этого добьешься, останется на твоей совести. Потому что есть много разных путей, ведущих к победе. Можно деревню за деревней, город за городом покорять, сохраняя жителям жизнь, заставляя их лишь присягнуть тебе на верность, и таким образом достигнуть победы. А можно устроить кровавую бойню, вырезав всех жителей острова, тогда твоя собственная мрачная армия и будет абсолютным большинством населения на этой территории. И это тоже победа... Но пусть всегда впереди твоей карающей руки будет твой справедливый разум!

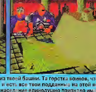
О политических пристрастиях маленьких человечков бесстрастно свидетельствуют Весы, которые можно лицезреть на экране слева. Когда правая чаша Весов (твоя чаша!) окончательно перевесит, значит, ты добился своего, и большинство жителей — твои подданные, и остров отныне принадлежит тебе! Ты заложил еще один кирпичик, возводя свое славное Королевство, и можешь с чистой совестью покинуть эту территорию, отправляясь вперед, навстречу новым завоеваниям.

На первый взгляд тактика и стратегия победы проста. Это так, если только не брать в расчет многочисленные вражеские полчища, все время превосходящие по численности твою храбрую армию; если не брать в расчет грандиозные по своей кровопролитности сражения, после которых не остается людей, способных встать у наковальни в кузнице или выйти с плугом в поле; если не учитывать постоянную нехватку продовольствия и вражеских диверсантов, уничтожающих стада овец — единственный источник мяса. И еще много-много "если..." Ведь взятие каждого острова в Power Monger — это сложная стратегическая задача, у которой только одно верное решение — победа. А достигнуть ее бывает ох как не легко. Поэтому ниже даны основные вехи покорения территорий, несколько твоих первых шагов на пути к Виктории — победе.









Захват любого острова начинается из твоей башни. Та горстка воинов, что высадилась вместе с тобой, чаще всего и есть все твои подданные на этой негостеприимной земле. А надо, чтобы все население единодушно признало именно тебя своим законным и единственным Королем. Разумнее всего начать с продовольствия, ибо тот запас, который у тебя есть изначально, абсолютно недостаточен. Чтобы пополнить запасы провианта, лучше захватить ближайшее поселение с крупными стадами овец или, на худой конец, с богатыми запасами продовольствия. Стоит позаботиться о том, чтобы запастись продовольствием даже с излишком, чтобы хотя бы первое время можно было не думать о снабжении и спокойно заняться решением более сложных проблем. А они — более сложные проблемы — не заставят себя долго ждать. Практически сразу тебе придется столкнуться с крепкими вражескими армиями, которые одновременно с тобой начали покорение острова. Как только ты почувствуешь в себе достаточную силу, сразу в двух-трех генеральных сражениях разбей войска мятежных вассалов. Правда, иногда бывает полезно обождать, поскольку враждующие государи с не меньшей ожесточенностью бьются и между собой, а это может существенно облегчить твои задачи. Ты сможешь одолеть вражеские войска, если твоя армия будет численно превосходить противника (это весьма сложно — расчетливые враги только и делают, что набирают рекрутов), или же если твоя славная армия будет лучше оснащена. Обладая копьями, мечам и катапультами, твои дружинники будут стоить двух, а то и трех воинов противника.

Когда твои верные люди отпразднуют победу у ритуального костра, а души погибших врагов отправятся в страну вечной охоты, настанет самое время захватить оставшиеся без должной защиты поселения. Вот тут тебе придется обзавестись в каком-нибудь рыбачьем поселке быстрыми лодками, поскольку на каждой территории есть одинокие деревушки, добраться до которых по суше практически, а то и вовсе не возможно. Да и вообще лодка — вещь в хозяйстве незаменимая. Ведь гораздо быстрее и удобней перебраться через какую-нибудь глубокую лужу на лодках, чем долго и нудно маршировать, обходя ее по берегу.

На протяжении всего завоевания не стоит забывать время от времени поглядывать на роковые Весы в Обзорном окне. Иначе как ты узнаешь, что остров уже покорен, что тебе более здесь делать нечего и пора приступать к завоеванию следующей территории.

В процессе самого завоевания вокруг Игрового окна, где и происходят все действия, *расположены также: Командное, Обзорное и Текстовое окна. Переход из одного окна в другое осуществляется кнопкой "B". Быстрый выбор Командного окна — кнопка "C". Ознакомимся по порядку со всеми окнами.*

ИГРОВОЕ ОКНО. Здесь видна часть ландшафта покоряемой территории. Чтобы просмотреть остальную местность, надо, зажав кнопку "A", держать джойстик в нужном направлении. Чтобы выбрать объект, необходимый для дальнейших действий, нужно навести на него стрелку и нажать кнопку "A". Объектом действия в мире Power Monger может быть практически все что угодно: военные башни, мирные поселения, быстрые почтовые голуби, кряжистые деревья в лесу и даже отдельные человечки. А над всем этим возвышается фигура Короля, невозмутимо взирающего на грешную землю. Это ты, мудрый и справедливый (а может, хитрый и коварный?) предводитель своих подданных. Рядом располагаются три "линейки": оранжевая (численность твоей храброй армии), голубая (количество провианта в армейском обозе), зеленая (твое личное королевское здоровье). Слева от "линеек" схематически отражен вид деятельности твоей дружины. Эти значки идентичны иконкам из Командного окна, о котором чуть позже. Более полную информацию о твоих верных последователях ты можешь получить в ТЕКСТОВОМ ОКНЕ. На камзоле твоей фигуры вышит герб. Подведи к нему стрелку, нажми "A", и в Текстовом окне появится информация: имя Короля (ты введешь его в самом начале), работа, выполняемая твоей дружиной, скорость, численность и вооружение дружины, количество провианта в армейском обозе и.т.д.

Если же, волею судеб, тебе удастся покорить строптивого государя, возглавлявшего разбитую тобой вражескую армию, и он присягнет тебе на верность, то изображение его фигуры появится рядом с твоим. Теперь ты можешь управлять уже

Условия, необходимые для изготовления некоторых видов снаряжения.

СНАРЯЖЕНИЕ	ИНТЕНСИВНОСТЬ	УСЛОВИЯ
Лодки (boats)	passive posture	дерево (wood) и рыбак (fisherman) в поселке
Пики (pikes)	neutral posture	дерево (wood)
Мечи (swords)	neutral posture	железо (steel)
Луки (bows)	aggressive posture	дерево (wood)
Пушка (cannon)	aggressive posture	железо (steel) и купец (merchant) в поселке
Катапульта (catapult)	aggressive posture	дерево (wood) и купец (merchant) в поселке



двумя предводителями (всего их может быть четыре). Перед тем как отдать приказ своему вассалу, необходимо сначала его к себе вызвать, указав стрелкой на его медальон и нажать "А". Бесспорно, заманчиво иметь две армии, сразу в двух селениях изготовлять снаряжение и всякое тому подобное. Но реально управлять ленивыми вассалами более чем сложно. Все твои команды выполняют они с огромной задержкой, которую не может оправдать даже медлительность почтовых голубей (хотя оправдываются они именно так). Их леность и заторможенность практически не оставляет возможности адекватно реагировать на действия врагов твоего Королевства. А это может иметь катастрофические последствия, если учесть, что в мире Power Monger все события развиваются в реальном времени.

КОМАНДНОЕ ОКНО едва ли менее важно при покорении любой территории, ибо именно отсюда ты отдаешь все свои мудрые распоряжения. Здесь кнопкой "А" указывается нужная команда, кнопкой "В" можно получить подсказку, а "С" вернет в исходное окно. Ко многим командам вначале необходимо указывать еще и интенсивность, с которой надлежит выполнять ее твоим последователям.

Passive posture — минимальная интенсивность (25%);
Neutral posture — средняя интенсивность (50%);
Aggressive posture — максимальная интенсивность (100%).

Ниже разобраны все команды, и те из них, которые требуют указания интенсивности, помечены значком +(И)

ОЧЕНЬ НУЖНЫЕ КОМАНДЫ.

Здесь перечислены команды, которые тебе придется использовать на протяжении любого завоевания не один десяток раз, и будет лучше, если ты их выучишь, как "Отче наш".

Attack +(И) — захват башен и поселений, уничтожение врагов, вырубка деревьев, приготовление шашлыка из овец.

Get food +(И) — пополнение армейских запасов продовольствия. Это можно сделать в захваченном или дружественном селении, а также разграбив обоз побежденной армии. Кстати, именно это называется мародерством.

Drop food +(И) — оставить провиант. Эта команда восполняет запасы продовольствия в дружественных поселениях, разумеется, за счет твоего армейского запаса. Особенно увлекаться разбазариванием обоза не стоит, поскольку, когда обоз опустеет, твои голодные люди сразу разойдутся по своим деревням, из которых были рекрутированы.

Get men +(И) — набор рекрутов из покоренного селения

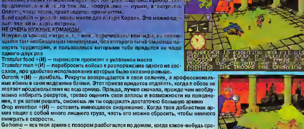
Query — вопрос. Одна из самых нужных команд в игре. С ее помощью можно получить информацию о любом объекте из Игрового окна. Чтобы "спросить", выбрав команду, наведи на интересующий тебя объект стрелку и нажми "А". О деревушках ты можешь узнать, какие строения ее составляют, сколько здесь живет людей, имеются ли запасы продовольствия, какие товары производит местная мастерская и, естественно, кому эта деревушка принадлежит. "Спросив" любого человечка, можно узнать его имя, возраст, селение и дом, в котором он живет, его профессию, имущество и имя его повелителя.

Invent +(И) — производство снаряжения. Ремесленники в городских и деревенских мастерских постоянно производят какие-нибудь товары. Если их перечень не соответствует, в твоем понимании, потребностям военного времени, то, отдав эту команду, можно потребовать от них изготовления конкретных необходимых товаров. Только, отдавая подобные приказы, ты должен учитывать некоторые факторы.

Первое — строительные материалы. Для изготовления лодок, копий, луков и катапульт необходимо дерево, а для мечей и пушек —железо (подробнее — см. плашку). Поэтому, отдавая приказ, выбирай поселение с мастерской так, чтобы рядом был либо лес, либо выход на поверхность железной руды. Второе — все тот же провиант. Если в селении заканчиваются продукты, то все жители, включая голодных мастеров, прекращают свою работу и занимаются земледелием и рыболовством. Посему позаботься, чтобы все время, пока мастера выполняют твой заказ, селение было обеспечено продовольствием.

Equip invention + (И) — забрать снаряжение. Когда в селении смастерят необходимые товары, ты можешь вооружить ими свою надежную дружину. Также доброе оружие можно собрать на поле боя. И это тоже называется мародерством.

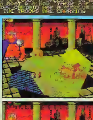
Alliance — заключение союза. Как говорил мудрый немецкий стратег Бисмарк: "Единственное, чего стоит бояться более чем войны с Россией, это войны на два фронта". Так вот, чтобы не воевать одновременно с двумя сильными врагами, с одним из них можно заключить мир. Само собой разумеется, что эта мера временная, поскольку для того, чтобы покорить территорию, в конце концов, этот союз придется в одностороннем порядке расторгнуть. Не спеши называть это вероломством. Во времена, в которые тебе довелось править, это называлось



"дипломатия". Кстати, подобную "дипломатию" будут практиковать и твои коварные враги-союзники.
Trade — торговля. Торговать тебе придется, в основном, с чужими селениями, в своих ты можешь брать все товары бесплатно. Приобретать предпочтительней всего тяжелое вооружение — пушки, катапульты. Оплата, чаще всего, производится провиантом.
Send captain — указать новое место для лагеря Короля. Это можно сделать только на карте острова.

НЕ ОЧЕНЬ НУЖНЫЕ КОМАНДЫ.

Ненужных команд в игре нет, а ниже перечислены команды, не являющиеся тем необходимым минимумом, без которого ты не сможешь покорять территории, и пользоваться которыми тебе придется не чаще одного-двух раз
Transfer food +(И) — перенести провиант в указанное место
Transfer men +(И) — перебросить войска в распоряжение одного из вассалов, про удобство использования которых было сказано раньше.
Oerank +(И) — дембель. Рекруты возвращаются в свои селения, а профессиональные воины в свои надежные башни. Этот приказ придется отдавать, когда в обозе не хватает продовольствия на всю армию. Правда, лучше сначала, прежде чем необдуманно набирать рекрутов, трезво оценить свои запасы и возможности их пополнения, а уж затем решать, сможешь ли ты содержать достаточно большую армию
Drop invention +(И) — оставить имеющееся снаряжение. Когда твоя доблестная армия тащит с собой много лишнего груза, часть его можно сбросить, чтобы немного выиграть в скорости.
Go home — вся твоя армия с позором разбегается по домам, когда какое-нибудь сражение безнадежно проиграно.
Options — он и есть options. Выбирать тебе эту команду придется лишь раз, когда ты решишь закончить завоевание данной территории. Вызвав эту команду, ты увидишь меню:
continue — продолжить покорение данной территории;
retire — закончить покорение территории;
replay map — начать завоевание заново;
random map — предоставить право выбора новой территории своему Мегадрайву.



Подробней рассмотреть своих верных поданных в Игровом окне можно с помощью ОБЗОРНОГО ОКНА. Управление здесь следующие: зажав кнопку "А", держать джойстик вверх или вниз — это, соответственно, уменьшение или увеличение масштаба Игрового окна. Также Игровое окно можно "поворачивать" вокруг своей оси. Для этого, зажав "А", держите джойстик вправо или влево. Кстати, именно в Обзорном окне находятся те самые злосчастные Весы, на чашах которых покоится успех твоего славного завоевания
В следующем окне ты сможешь лицезреть карту покоряемого острова. Большой белой точкой отмечена часть территории, просматриваемая в Игровом окне. Если ты соизволишь взглянуть на любое другое место острова, тебе достаточно указать его стрелкой и подтвердить выбор кнопкой "А". Выше, в этом же окне, располагаются четыре иконки. По порядку:
Физическая карта острова — разукрасит территорию от зеленого цвета — прекрасные равнины, до коричневого — величественные горы;
Объектная карта острова — маленькими белыми точками обозначит всех людей, мудро признавших тебя своим Королем;
Карта селений — твои селения будут отмечены белым цветом;
Продовольственная карта острова — разукрасит все поселения от черного — голод, до белого — изобилие продуктов.
Эти карты помогут тебе лучше ориентироваться и вернее определять пути своих победоносных походов.



Вот и все. Отныне ты обладаешь достаточными знаниями, чтобы избрать верную политику, а в трудный час принять нужное решение. И, по прошествии некоторого времени, принести мир и спокойствие и северным, и южным частям воссоединенного Королевства и по законному праву занять трон Короля. Чтобы о тебе написано было в летописях: "...и преклонили колена пред ним знатные и простолюдины, богатые и бедные, и оказали ему всяческие почести и поклялись повиноваться и служить своему Королю и его Королевству".

Александр Макаров, Артем Сафарбеков

P.S. Если же ты оказался не в силах одолеть своих врагов и осознаешь свою беспомощность и страх пред их суровым ликом, воспользуйся мрачным древним заклятием.
***7ZDOKJ3FPPCBLBJEBLB4PHYTF7GLEJKOG**, и тебе останется до полной победы захватить лишь одну единственную территорию — нижнюю левую.*
P.P.S. Еще более мощное заклинание ты сможешь найти в рубрике "Нет проблем".
P.P.P.S. Особая королевская благодарность всем, кто интересовался судьбой Королевства и его Короля, в частности Alien 3 из Таллина и SUB'у из Новосибирска 3.





Первое, что я хочу сказать вам об этой игре — это не клон "Соника", что бы там не писали о нем в аннотациях. Есть у меня подозрение, что кое-кто из многочисленной команды сеговских дистрибьюторов подкинул такую идейку для более быстрого продвижения игры по рынку — ведь ежиный цикл давно снискал себе всеобщее признание и уважение, а Ристар не то что в играх — даже в комиксах ни разу не упоминался. Конечно, рано или поздно, игра обратила бы на себя внимание, поскольку достоинств имеет гораздо больше, чем недостатков, но слишком уж много для Мегадрайва бродилок существует, даже если говорить лишь о продукции последних пяти лет.

Так вот, если кто-нибудь еще вам заявит, какие, мол, сеговцы нехорошие, сами у себя идеи воруют и вообще ничего нового придумать не могут — то я утверждаю, что либо ваш собеседник не играл толком в Ристар, либо он с Сониками знаком лишь понаслышке, либо вообще в видеоиграх разбирается слабо и от бродилок только "Мортал Комбат" отличить сможет (и то не сразу). А такие ругательства, как "клон" и "подделка", вообще можете смело воспринимать как личную обиду. Ибо все сходства Ристара и любой платформенной части Соников кончаются на принадлежности их к одному классу бродилок — ОТЛИЧНО сделанным бродилкам, в которых и графика, и звук, и управление разработаны на совесть.

О сюжете. Ristar, название игры и имя вашего героя — сокращение от сочетания Rising Star или, в переводе на русский, Восходящая Звезда. Ристар, действительно, звезда, вне зависимости от своей популярности — фантазия авторов игры наделила небесные светила разумом и добавила к их природным обязанностям поддержание порядка в контролируемой звездной системе. Правили звезды скорее символически, каждая планета имела собственного вождя, а сплоченное население пело песни во славу щедрого солнца, в свободное время собирая богатые урожаи, но однажды... Нашлась в галактике сила, способная поработить лучистую энергию, и для лишенных покровителя планет настали черные дни. Полчища злобных шаров оккупировали завоеванную территорию, и все, на что оказались способны свергнутые вожди, это послать в галактику отчаянный вопль о помощи. Сын низложенной звезды очнулся от столетнего сна и ... отправился на дело! Звездоликий мальчуган в обычном состоянии уязвим со всех сторон, но схватившись крепкими и длинными руками за стенку, врага или еще какую точку опоры, он на миг обретает ускорение, достаточное для испепеления большей части врагов (надо полагать, при ударе скорость переходит в тепло, а противник, в отличие от Ристара, к высоким температурам не приучен). Еще больших скоростей позволяет достичь особая рукоятка, хорошенько раскрутившись на которой герой значительно теряет в маневренности, но компенсирует это временной неуязвимостью. Вообще говоря, как и полагается в качественных бродилках, одна и та же пара рук в разных ситуациях способна на разные действия, что сильно разнообразит ход игры.

Финальной разборке предшествуют шесть полноценных раундов — шесть планет, поделенных на две бродилочных части и битву с наместником зла. Уровни по большей части (но с весьма заметными исключениями) линейны: похождения начинаются в левом конце, а заканчиваются — в правом. Однако пути достижения этой цели обычно делятся, по крайней мере, на два. И в отличие от сониковских уровней, почти всюду можно выделить две крайности — верхний и нижний пути. Поскольку бездонных пропастей на уровнях не встречается, нижнего пути держаться всегда проще, но верхний, будучи более сложным в преодолении, как правило, богаче содержимым и короче.

Думаю, не ошибусь, если скажу, что основной целью игры является не прохождение раундов, а открытие бонусов — особых ручек, уносящих вас в сверхзамороченные комнатушки бонус-уровней! В каждой части любого из шести раундов есть такая ручка, а в каждом бонусохранилище — сундук с некоей штуковиной. Особый дизайн бонус-уровней и повышенная соревновательность (время, потраченное на их прохождение, запоминается игрой, а число полученных штуковин влияет на концовку) меня настолько увлекли, что "бродилочная" основа игры отошла на второй план. Перед тем как перейти к подробному описанию уровней, приведу несколько замечаний, всех их в какой-то мере касающихся.

1. Источниками призов являются не



только сундуки но и стены, деревья и прочие декорации Чтобы выбить приз из тайника, надо его хорошенько тряхнуть ударом пятиконечного Ристарова фейса Обычно тайники на дороге не валяются, а висят где-нибудь под облаками Добраться до них можно, зажав джойстик в сторону стены и быстро нажимая кнопку захвата (определенно, в этой игре сильно пригодится турбоджойстик) Процесс карабканья иногда (не всегда) ускоряется, если джойстик зажать по диагонали вверх Жизни вы в тайниках вряд ли найдете но восстановить запас хит-пойнтов с помощью звезд или счет игры сможете наверняка

2. Время прохождения относительно небольшого в размерах уровня важно лишь в бонусах и особых паролевых режимах В нормальной игре лучше следите за врагами, они обожают устраивать засады на торопыг Да и призы живут все больше по тупичкам да ответвлениям !!!! Кстати, подсчитываемые в конце раунда clear-бонусы (technical, treasure и secret) дают как раз за "чистоту" разборок с противником и процент собранных и вытряхнутых на свет божий призов

3. На каждый бонус-уровень отводится минута времени, но если вы уложитесь в указанные в таблице рамки, то получите continue (вдобавок к тем трем или пяти, что вам даруются в начале) Погибнуть в бонусе Ристар не может, но касание шипов ускоряет ход времени Вторую попытку на прохождение бонуса вы получите, наумиравшись до потери continue

4. Почти из каждой точки уровня можно (хоть и сложно) вернуться к началу так что если вы нашли два сундука с жизнью на одном уровне, вы можете получить хоть сотню Ристарчиков в свое распоряжение, собирая урожай после жестокого самоубийства героя С жизнями в тайниках этот фокус может обломиться — они не всегда возвращаются на место Восстановление призов также происходит после выхода из бонуса

5. Не забывайте, что на "спокойных" летучих врагах можно висеть и раскачиваться, пользуясь руками как хлыстом (учитывая обилие великолепной анимации, мимики и приколов, можно сказать, что игра имеет немало общего с "Червяком Джимом") Только знайте, что отпустив кнопку захвата, вы непременно пошлете Ристара сперва к подвозившему вас противнику, и лишь потом сможете спланировать к намеченной цели — убедитесь, что она достаточно близка для таких маневров

6. Чтобы раскрутиться на ручке, зажмите джойстик в направлении геройского взгляда Владельцам турбо-джойстиков рекомендую производить запуск в режиме Slow-Motion Для получения height-бонус в 20 тысяч в конце уровня, раскрутитесь ПО часовой стрелке — контролировать полет метеора будет гораздо проще

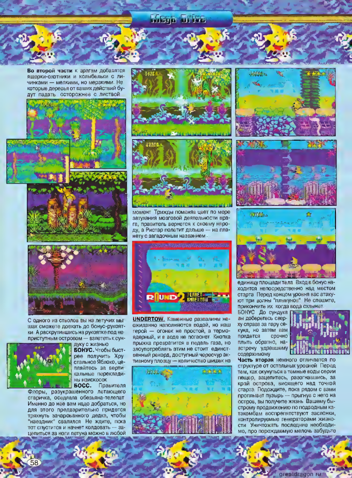
На этом вводную часть заканчиваю и провозглашаю начало освободительного похода Раунд первый планета

FLORA Именно отсюда послали сигнал SOS Кто послал неизвестно — встречающую делегацию пожрали саблезубые кролики Вас они ждут в кустах, сотрясая листву в приступах чесотки Дорогу освещают летучие мыши и удобряют растолстевшие стервятники В кусты лучше не соваться, даже после извлечения грызунов — можете не успеть стряхнуть с себя взрывающиеся споры. Перед одуванчиковым полем в норе лежит жизнь Чуть позже в яме вы найдете ручку, улетев вправо-вверх с которой, выйдете на серию островков с бонус-рукояткой в конце Хотя можно поступить проще — разобравшись со змеей, карабкайтесь вверх, а затем спрыгните влево

БОНУС прост до неприличия Хотите — карабкайтесь по стене, хотите — раскрутитесь на рукоятке Но чтобы получить continue, придется точно рассчитать начальную скорость и угол запуска

Для каждого уровня указано время уложившись в которое вы получите continue и невозможное, но требуемое в режиме DOFEEL SUPER Как я ни старался даже близко не удалось подойти к значениям третьей колонки Есть идея, что эти числа вручную не достижимы, а посчитаны на компьютере как результат оптимальнейшего управления персонажем Но если кому-то удастся это опровергнуть На слово все равно не поверю!

1-1	8 00	3 51
1-2	12 00	6.86
2-1	10 00	3.52
2-2	12 00	4.68
3-1	25 00	11.41
3-2	30 00	7.36
4-1	20 00	7.24
4-2	35 00	17.82
5-1	15 00	7 41
5-2	45 00	19 33
6-1	25 00	11.02
6-2	35 00	17 91



Во второй части к врагам добавятся ящерки-охотники и колыбельки с личинками — мелкими, но мерзкими. Некоторые деревья от ваших действий будут падать осторожнее с листвой

С одного из стволов вы на летучих мышах сможете доехать до бонус-рукоятки. А раскрутившись на рукоятке под неприступным островом — взлететь к сундуку с жизнью

БОНУС. Чтобы быстрее получить Хрустальное Яблоко, цепляйтесь за вертикальные перекладины наискосок

БОСС. Правителя Флоры, разукрашенного летающего старичка, оседлала обезьяна-телепат. Именно до нее вам надо добраться, но для этого предварительно придется тряхнуть зачарованного дедка, чтобы "наездник" свалился. Не ждите, пока тот спустится и начнет колдовать — зацепиться за ноги летуна можно в любой момент. Трижды поменяв цвет по мере затухания мозговой деятельности врага, правитель вернется к своему народу, а Ристар полетит дальше — на планету с загадочным названием -

UNDERTOW. Каменные развалины неожиданно наполняются водой, но наш герой — огонек не простой, а термоядерный, и в воде не погаснет. Кнопка прыжка превратится в педаль газа, но злоупотреблять этим не стоит: единственный рекорд, доступный чересчур активному пловцу — количество шишек на единицу площади тела. Вход в бонус находится непосредственно над местом старта. Перед концом уровня вас атакуют три волны "плывунов". Не спешите, прикончите их, когда вода схлынет.

БОНУС. До сундука вы доберетесь сверху справа за пару секунд, но затем вам придется срочно плыть обратно, навстречу удравшему содержимому

Часть вторая немного отличается по структуре от остальных уровней. Перед тем, как окунуться в тёмные воды серии пещер, зацепитесь, разогнавшись, за край острова, висящего над точкой старта. Подождите, пока рядом с вами проплывет пузырь — прыгнув с него на остров, вы получите жизнь. Вашему быстрому продвижению по подводным катакомбам воспрепятствуют заслонки, контролируемые генераторами живности. Уничтожать последние необходимо, про порождаемую мелочь забудьте

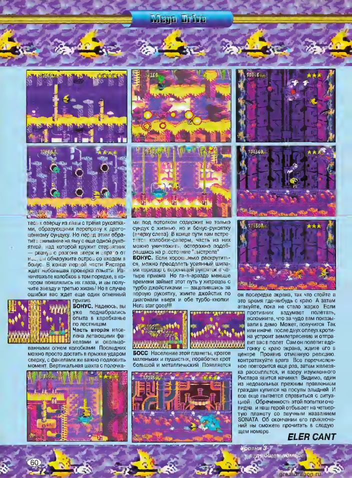


— она исчезнет вместе с заслонками. Как выберетесь на открытый берег, утопите прицепившуюся к вам морскую звезду и прыгайте по образовавшимся пузырям к бонус-ручке.

БОНУС. Навряд ли вам удастся с первой же рукоятки попасть на остров с сундуком. Придется сделать пересадку. Где — решайте сами.

БОСС. Как и полагается, в воде хозяин — рыба. Только раньше это была маленькая пузатая акулка, а теперь к власти пришла гигантская рыба-молот. Плавая у кромки воды, вы без труда увернетесь от любой из ее атак (следите лишь, чтобы противник не начал бить башкой о столб — тут же немедленно ныряйте и уворачивайтесь от полетевших в воду камней). Все, что вам надо сделать в ответ на происходящее безобразие — четыре раза ударить проносящуюся мимо "селедку" башкой обо дно, выбив тем самым четыре пробки. Осушенный водоем — не самое лучшее место обитания для побитой солнышком рыбы. Прежних хозяев, правда, тоже не видать, ну да это не наша забота. Ведь нас уже ждет следующая планета.

SCORCH встречает героя целым фейерверком огненных комьев из расположившейся неподалеку пусковой установки. Странно, что Ристар так чувствителен к внешнему теплу — он и сам объект, прямо скажем, горячий! Подойдя вплотную к установке, вы поймете, что горящему лбу Ристара далеко не все подвластно. Спрыгнув вниз, потренируйтесь в управлении местным аналогом газовой конфорки — в дальнейшем вам не раз придется воевать за рычаг управления с бестолковыми колобками. Не разбивайте сундук, стоящий на уступе за уничтоженной установкой — находящаяся в нем статуэтка ценности не имеет, лишь позволит с бо́льшим комфортом обезвредить ловушки. А зацепившись в прыжке с сундука за стену над ним, вы доберетесь до самого ценного из призов. Вторую жизнь вы получите, когда, преодолев огненный океан и ливень раскаленных камней, спусти-



тесь к озерцу из лавы с тремя рукоятками, образующими переправу к драгоценному сундуку. Но перед этим обратите внимание на яму с еще одной рукояткой, над которой кружит стервятник — рвануь с разгона вверх и вправо от нее, вы обнаружите остров со входом в бонус. В конце первой части Ристара ждет небольшая проверка памяти. Изничтожьте колобков в том порядке, в котором появлялись их глаза, и вы получите звезду и третью жизнь! Но в случае ошибки вас ждет еще один огненный прилив.

БОНУС. Надеюсь, вы уже поднабрались опыта в карабканье по лестницам.

Часть вторая населена летающими факелами и окольцованными огнем колобками. Последних можно просто достать в прыжке ударом сверху, с факелами же важно подловить момент. Вертикальная шахта с полочками под потолком содержит не только сундук с жизнью, но и бонус-рукоятку (вверху слева). В конце пути вам встретятся колобки-саперы, часть из них можно уничтожить, осторожно подобравшись на расстояние "выстрела".

БОНУС. Если хорошенько раскрутиться, можно преодолеть усеянный шипами коридор с вереницей рукояток в четыре приема. Но га-а-араздо меньше времени займет этот путь у хитрецов с турбо джойстиками — зацепившись за первую рукоятку, жмите джойстик по диагонали вверх и обе турбо-кнопки. Here star goes!!!

БОСС. Население этой планеты, кротов маленьких и пушистых, поработил крот большой и металлический. Появляется он посередке экрана, так что стойте в это время где-нибудь с краю. А затем атакуйте, пока не стало жарко. Если противник вздумает полетать, вспомните, что за чудо вам показывали в демо. Может, получится. Так или иначе, после двух оплеух кротина устроит землетрясение и отправит вас в полет. Сам он полетит вдогонку с краю экрана, ждите его в центре. Проявив отменную реакцию, контратакуйте врага. Все перечисленное повторится еще раз, затем железяка рассыплется, и взору изумленного Ристара явится начинка. Видимо, один из недовольных прежним правлением граждан купился на посулы злыдней. И все еще пытается справиться с ситуацией. Обреченность этой попытки очевидна, и наш герой отбывает на четвертую планету со звучным названием SONATA. Об окончании его приключений вы сможете прочитать в следующем номере.

ELER CANT

Уровни 3-7 в следующем номере

SPARKSTER

ПОВЕСТЬ О СПАРКСТЕРЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ

За что я люблю Супер Нинтендо, так это за то, что на ней есть такие замечательные игрушки, как "Sparkster". Когда я купил эту игру, не имел о ней никакого понятия. Принеся картридж домой, я, первым делом, нет, не сел играть, а сначала накормил моего кота, разделся, устроился поудобнее перед телеком и стряхнул пыль с экрана. А уж затем я с головой (да и со всем остальным) ушел в компьютерный мир, где в этот день героем был опоссум Спаркстер.

На экране появился логотип KONAMI — и мое сердце забилось в два раза сильней. Еще бы, ведь это моя любимая фирма еще с восьмибиток. Вспомните "Ninja Turtles III", "Zen Ninja", "Contra", "Batman Returns" и множество других замечательных конамиевских игр.

Итак, дамы и господа, мальчишки и девчонки, мурзики и барбосы, я представляю игру "Спаркстер" для Super Nintendo Entertainment System.

ПРОЛОГ

Вслед за надписью Konami идет небольшая заставка, в смысле которой, честно говоря, без бутылки Херши не разберешься. Король прощается с принцессой, которая добровольно позволяет затянуть себя какому-то лучу на борт неизвестного науке и технике неопознанного летающего объекта. Прослышав про это безобразие, наш герой отправляется в приключение, чтобы спасти принцессу (а на самом деле ему просто дома скучно сидеть). Жмите старт, и вы увидите меню из трех пунктов. Начну с конца. Password — ввести пароль (причем делается это весьма оригинальным способом), Setup — что-то вроде options — здесь можно перезадать функции кнопок, выбрать звук (stereo или mono) и выбрать уровень сложности (easy, normal, hard). Не советую играть на easy — некоторых уровней не будет, а о красивой финальной заставке вообще, забудьте. В общем, выбирайте для начала normal (именно для начала, ведь по традиции Konami настоящую заставку покажут только после прохождения игры на максимальном уровне сложности) и — даешь "Start Game!"

ГЛАВА 1. Начало приключений

Путешествие начинается в холмистой местности близ небольшого озера. Я уверен, что 98 процентов геймеров, не избалованных 32-битками, затащатся от картинки, представшей взору Спаркстера, и уже не успокоятся, пока не пройдут игру до конца. Но это я забегаю вперед.

Спаркстер — лихой опоссум. Мало того, что он может пускать огненные бумеранги, так еще ваш герой способен делать огненные кувырки в воздухе с ударом (Rolling). Но самое важное оружие Спаркстера — реактивный полет с ударом мечом. Чтобы его выполнить, зажмите кнопку удара, пока шкала вверху экрана не замигает, и, нажав "крестовину" в любую сторону, отпустите кнопку удара. Пройдя вперед, вы натыкаетесь на первых представителей волчьей армии, которая на всем протяжении игры будет мешать вам спокойно жить. Убиваются волки (точнее, гибриды волка с человеком) двумя ударами меча или одним кувырком.

На пути встречаются деревья, по веткам которых Спаркстер может лазать. Здесь вы вдоволь пособираете алмазов (100 штук — жизнь), яблок (восстанавливает одно сердце энергии) и бананов (восстанавливает всю энергию).

Вскоре Спаркстер поднимается на холм, где его ждет странное существо — не котенок, не лягушка, а неведома... механическая обезьяна. Немного обалдев, наш герой выкрикивает нечто похожее на "кряк". Но это напрасное волненье — противник до ужаса глуп. Вовремя перелетайте через него, и победа будет за вами. Но рано радуетесь — это еще не конец уровня. Увидев над головой то самое НЛО, Спаркстер влетает в него. При более близком знакомстве с этим чудом техники (с черт знает какой планеты!), можно установить, что это так называемый самолето-вертолет. И теперь вам предстоит небольшое путешествие по нему.

Дойдя до первой стены, не спешите подниматься вверх, а используйте реактивный ранец, чтобы пробить стену, ведь там вас ждут фрукты. Так, не спеша, вы дойдете до своей долгожданной принцессы. Но коварный двойник Спаркстера (назовем его опоссумом X) похищает ее буквально из-под носа нашего героя. Но это лишь половина беды, ведь вас ждет еще и БОСС! Это огромный робот. Его уязвимое место — голова, робот, хотя и большой, а, как говорится, "без гармошки". Его можно победить без всякой тактики, и в награду вы увидите гордую надпись Stage Clear.

ГЛАВА 2. Завод

На этот раз Спаркстер отправляется на завод, где ему будут докучать назойливые роботптицы. Что бы ни говорили соседи, а музыка в этой стадии классная, хотя и несколько однообразная, так что врубайте громкость своего "ящика" на максимум и вперед! Волки вас и здесь в покое не оставят: мало того, что некоторые из них приобрели огнеметы, так еще вы увидите ездоков на тележках, неудачно подражающих Шумахеру и Мэнселлу. Также вы встретите



несколько машин, норовящих сплющить Спаркстера в лепешку (между прочим, при этом вы теряете жизнь). А вот и небольшой (но полезный) секретик: когда будете проходить за белым экраном, то сделайте реактивный прыжок вверх, а затем кувырок вправо, и найдете приз — 1-up в круге. Ударьте по нему мечом и получите какой-нибудь подарок.

Вскоре Спаркстера покрасят в красный цвет ("Crush", наверное, выпил), но это не надолго. Не обошлось и без босса. Держитесь подальше от его рук, но и не забывайте бить его (ох, как все они это не любят!). После победы над этой кучей металлолома Спаркстер отправляется в поездку на механическом страусе.

ГЛАВА 3. "Вперед, моя лошадка!"

Ну, лошадка не лошадка — это дело десятое. Смысл-то в том, что вам со Спаркстером предстоит мчаться на бешеной скорости, попутно отбиваясь от птичек и волков. Когда робостраус первый раз затормозит и сбросит Спаркстера, летите вверх-вправо — этот путь легче и питательнее (в смысле яблок). Когда будете бежать по мосту, то жмите вправо, а то измерите глубину ямы. В качестве босса здесь непонятное создание. Сначала выбивайте из него его составные части, а потом просто бейте и... конечно же, STAGE CLEAR!

ГЛАВА 4. "Бескозырка белая, в полоску воротник"

Приключения продолжаются на корабле. В этом уровне волки предстают перед вами в другом обличье — теперь это матросы. Правда со времен первой стадии они не шибко прибавили в уме, скорее наоборот. Как бы то ни было, но этот уровень не самый легкий в игре. Самое сложное место здесь даже не босс, а поток воды в конце уровня. Это что-то вроде теста на мастерство владения джойстиком. Спаркстеру надо успеть пробежать (пропрыгать, пролететь и т.д.) четыре этажа, пока вода его не захлестнет. Ну, а затем следует Босс. Сначала уничтожьте три пушки, а затем разберитесь с капитаном корабля.

ГЛАВА 5. "Говорил мне хан — не ходи на бархан"

Египет. Этим все сказано. Любое путешествие по этой стране неизменно включает в себя посещение пирамид. "Sparkster" не стал исключением. Основные события этого уровня разворачиваются именно внутри пирамиды. Хеопса вы тут, правда, не найдете, но к паукообразному существу забредете непременно. Рассказав ему, утомленному египетским солнцем, где зимуют раки, вы попадете в зал с огромной глыбой на потолке, которую вам надо будет сбросить на пол путем уничтожения двух креплений. Сделав это, поднимайтесь вверх, а потом идите вправо, затем влево, пока не попадете на прозрачный треугольник — он и приведет вас к выходу, но при этом попытается насадить Спаркстера на колья. Избежав ловушки, вы приходите к боссу — Дракону. Он не сложный, если не дать ему размножиться, но и это не беда. Между прочим, если дракон три раза размножится, у него станет три головы — понимаете намек?

ГЛАВА 6. В мире музыки

Этот этап ну никак не вписывается в общую картину игры. Это своеобразное лирическое отступление. Здесь вы вдоволь пособираете алмазов и яблок, поиграете на различных музыкальных инструментах, от барабана до пианино, поплаваете в пузырях — в общем, не уровень, а сказка. Дойдя до босса, вы прослушаете краткий концерт органной музыки в исполнении нашего старого знакомого. Опоссум X вернулся, но не подобрел и упорно не желает отдавать принцессу



Босс в меру сложный, но вы с ним справитесь без особых усилий. Но побежденный враг — хвать принцессу и был таков. "Вот тебе раз!" — подумал Спаркстер и отправился на следующий уровень.

ГЛАВА 7. Космос

Вначале перед вами откроется странная картина: старик (взявшийся бог знает откуда) стоит рядом с пушкой (века этак из пятнадцатого), а Спаркстер прыгает прямо в нее. В это время старик зажигает огромную спичку, но что удивительно, совсем не для того, чтобы сделать нашему герою fatality, а потом кибернетическим голосом воскликнуть "Awesome victory!", а для того, чтобы Спаркстер отправился в полет. В этом уровне герой виден не сбоку, а сверху. Управление также меняется. Теперь "Y" — удар мечом; "L" и "R" — авиационные бочки, "B" — шарикомет.

Этот уровень я подробно разбирать не буду. Те, кто играл в "Star Soldier" или хотя бы в, страшно подумать, "Twin Bee" на восьмибитках, справятся с этой стадией без труда, а кто не играл, тот научится. Единственную (зато какую!) сложность представляет босс. Спаркстер будет управлять космическим кораблем с руками боксера (удар перчаткой — "L" или "R"). Такого же типа и босс. Сначала отбейте ему руки, а потом... сделайте из него суп с клецками.

ГЛАВА 8. "Земля в иллюминаторе видна..."

Вот оно, логово врага (а так сразу и не скажешь). В начале уровня Спаркстеру придется укрываться от ракет, продвигаясь черепашьим темпом, что мне, честно говоря, зверски действует на нервы. Но это безобразие скоро кончается.

Проявив настойчивость и убедив непонятный мозг, Спаркстер еще немного побродит по космической станции, прежде чем окажется на месте финальной схватки. В стеклянной камере стоит принцесса. И тут появляется финальный босс. Его победить сложно, но можно. Вот мой совет: когда он будет приближаться, то сразу же перелетайте его. А также совет номер 2: не старайтесь атаковать босса супер ударами — они, хоть и мощнее, но так вы рискуете потерять энергию и ритм поединка (а он важен).

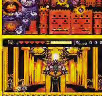
И, наконец, настал этот долгожданный момент: прыгайте по комнате, кричите "йес", целуйте приставку и джойстик, а самое главное — не забудьте посмотреть финальную заставку. Проходят титры и ... остается одинокая, но многообещающая надпись "Challenge Hard Mode". Ну как тут не вспомнить "Super Probotector" с его знаменитым "It is not the end, it just a beginning". Вот-вот, приключения продолжаются.

БОССЫ!















ЭПИЛОГ

Я знаю, что истинные геймеры не успокоятся на достигнутом, а попытаются пройти этот самый "Hard Mode", что сделать, честно говоря, непросто. В конце восьмой стадии вас ждет сюрприз — последний босс, хоть и умрет, но перед смертью порядочно напакостит, пустит ракету к Земле. Вас будет ждать еще один уровень — ракета, где вы должны уничтожить ее центр управления. Если найти верную тактику, то сделать это будет легко. Ракета взрывается, Земля спасена, принцесса тоже. Но и это ЕЩЕ НЕ КОНЕЦ! После титров приготовьтесь кидать джойстик о пол (только не сильно, а то поломается), ведь вы увидите надпись "CHALLENGE VERY HARD MODE". Ну, это уж слишком! А что обидно, так это малое количество продолжений (три). Вот и крутитесь, как хотите!

Честно сказать, эту "сложность" я не осилил. Желаю вам обратного!

Я слышал, что на "Сеге" в игре "Rocket Knight Adventures" (другое название "Sparkster") есть еще и сложность "Crazy Hard" (поистине для сумасшедших). Возможно, она есть и на SNES. Что ж, играйте, проходите (потом внукам расскажете). Желаю удачи!!!

Примечание: сложность "Very Hard" нельзя выбрать в начале игры, она дается только после прохождения "Hard".

Юрий Полуэктов,
г. Железнодорожный, Московская обл.

Победители Новогодней лотереи покупателей магазина

Победителями лотереи стали следующие покупатели
Антонов Михаил, г Смоленск
Виноградов Виталий, г Москва
Леонова Маргарита г Химки
Моргунова Екатерина, г Москва
Москвинова Елена, г Москва
Семенова Елена г Москва
Сергиенко Владимир, г Москва
Строков Андрей, г Москва
Сумароков Виталий, г Санкт-Петербург
Трещалин Денис, г Екатеринбург

Главный приз — телевизор и видеомагнитофон выиграл москвич Дмитрий Кононов.

Фирма «Апрель-М» объявляет, что с этого момента и навсегда все победители Новогодней лотереи получают право на 5% скидку при любой покупке в нашем магазине!

КОНКУРС НА ЛУЧШЕЕ НАЗВАНИЕ МАГАЗИНА ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

СЕГОДНЯ В ПРОДАЖЕ
(ВСЕ ЦЕНЫ — В ДЕНОМИНИРОВАННЫХ РУБЛЯХ)

32-битная приставка SONY PLAYSTATION с пятью лазерными дисками (8 комплектов). Цена любого комплекта (без местных почтовых сборов) — 1 760 рублей. Состав игр, входящих в каждый комплект, вы можете узнать из журнала «Великий Дракон» №35 стр. 82

1. РОЛЕВЫЕ И СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ (код PS11)
2. ФАЙТИНГИ (код PS14)
3. БОЕВИКИ И ФАНТАСТИКА (код PS15)
4. ФАНТАСТИКА И ПРИКЛЮЧЕНИЯ (код PS18)
5. ИГРЫ В СТИЛЕ «DOOM» (код PS22)
6. АВТО И МОТОГОНКИ (код PS23)
7. НА ЗЕМЛЕ И В ВОЗДУХЕ (код PS24)
8. СУПЕР ХИТЫ ВСЕХ ЖАНРОВ (код PS36)
9. СПОРТ-98 (код PS19) (см «Великий Дракон» №36 стр 76)

32-битная приставка SONY PLAYSTATION ДЛЯ САМЫХ КРУТЫХ-2 с аналого-цифровым рулем, световым пистолетом с лазерным прицелом, беспроводным джойстиком, картой памяти на 360 блоков и десятью (!) играми на лазерных дисках (код PS43). Всего 14 (!) дисков. Цена комплекта (без местных почтовых сборов) — 3 920 рублей. В состав комплекта входят игры **«COMMAND & CONQUER», «DAKAR», «FINAL FANTASY VII», «FORMULA 1», «G POLICE», «MARVEL SUPER HEROES» «MORTAL KOMBAT TRILOGY», «MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO» «RESIDENT EVIL 2: DIRECTOR'S CUT», «RUSH HOUR»**

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ ДЛЯ SONY PLAYSTATION:

— АНАЛОГО-ЦИФРОВОЙ РУЛЬ (ANALOG and DIGITAL STEERING WHEEL) (код D16) цена 613 руб
— КАРТА ПАМЯТИ НА 180 БЛОКОВ (180 BLOCK MEMORY CARD) (код D23) цена 256 руб
— КАРТА ПАМЯТИ НА 360 БЛОКОВ (360 BLOCK MEMORY CARD) (код D24) цена 316 руб
— ДЖОЙСТИК ДЛЯ АВИАСИМУЛЯТОРОВ (FLIGHT STICK) (код D32) цена 266 руб
— КАБЕЛЬ ДЛЯ СЕТЕВОГО СОЕДИНЕНИЯ ПРИСТАВОК (LINK-UP CABLE) (код D38) цена 56 руб
— СВЕТОВОЙ ПИСТОЛЕТ (LUNAR GUN) (код D74) цена 150 руб
— УДЛИНИТЕЛЬ ДЛЯ ДЖОЙСТИКА (PRO EXTENTION CABLE) (код D39) цена 64 руб
— ЛАЗЕРНЫЙ ПРИЦЕЛ ДЛЯ СВЕТОВОГО ПИСТОЛЕТА (RED SIGHT (LUNAR GUN SERIES) (код D75) цена 160 руб
— УСТРОЙСТВО ПОДКЛЮЧЕНИЯ PLAYSTATION К АНТЕННОМУ ГНЕЗДУ ТЕЛЕВИЗОРА (RF CONVERTER FOR PSX) (код D15) цена 143 руб

ВНИМАНИЕ!
1. МАГАЗИН ИМЕЕТ ПРАВО ЗАМЕНЫ В КОМПЛЕКТАХ ОТДЕЛЬНЫХ ДИСКОВ С ИГРАМИ НА РАВНОЦЕННЫЕ ПО ЦЕНЕ И ЖАНРУ.
2. МЫ ПРИНОСИМ ИЗВИНЕНИЯ ЗА СЛУЧАИ ЗАДЕРЖКИ ОТПРАВКИ ТОВАРОВ ПО ПОЧТЕ, СВЯЗАННЫЕ С ПОВЫШЕННЫМ СПРОСОМ НА ОТДЕЛЬНЫЕ ВИДЫ ТОВАРОВ. МЫ ЭТОГО ПРОСТО НЕ ОЖИДАЛИ И НЕ ЗАВЕЗЛИ ИХ НА СКЛАД В НЕОБХОДИМОМ КОЛИЧЕСТВЕ. В ДАЛЬНЕЙШЕМ ПОСТАРАЕМСЯ БЫТЬ БОЛЕЕ ПРЕДУСМОТРИТЕЛЬНЫМИ И ОПЕРАТИВНЫМИ.

Картриджи для GAME BOY:

GB 01 12 in 1 (Donkey Kong 2) 75 руб
GB 02 133 in 1 (King Fighter 95) 105 руб
GB 03 15 in 1 (Donkey Kong 2) 135 руб
GB 04 15 in 1 (Jim Worm 2) 119 руб
GB 05 168 in 1 (Donkey Kong 3) 145 руб
GB 06 200 in 1 (Contra 2) 145 руб
GB 07 20 in 1 (Lion King) 119 руб
GB 08 20 in 1 (Toy Story) 119 руб
GB 09 22 in 1 (Lion King) 119 руб
GB 10 230 in 1 (FIFA 97) 145 руб
GB 11 27 in 1 (FIFA 97) 119 руб
GB 12 280 in 1 (Pinocchio) 145 руб
GB 13 300 in 1 (Super Mario 4) 145 руб
GB 14 30 in 1 (Mortal Kombat 3) 119 руб
GB 15 32 in 1 (Die Schlumpfe) 79 руб
GB 16 4 in 1 (Donkey Kong 2) 138 руб
GB 17 52 IN 1 (Hugo) 75 руб
GB 18 5 in 1 (Mortal Kombat 3) 135 руб
GB 19 64 in 1 (Hugo) 119 руб
GB 20 6 in 1 (FIFA 97) 119 руб
GB 21 7 in 1 (Lion King) 119 руб
GB 22 8 in 1 (Aladdin) 105 руб
GB 23 8 in 1 (Jim Worm) 105 руб
GB 25 8 in 1 (Mortal Kombat 3) 119 руб
GB 26 8 in 1 (Donkey Kong Land) 155 руб
GB 27 5 in 1 (Desert Strike) 119 руб
GB 28 Addams Family 75 руб
GB 29 Adventure Island II 75 руб
GB 30 Aladdin 55 руб
GB 31 Asterix 79 руб
GB 32 Barbie 79 руб
GB 33 Batman 85 руб
GB 34 Batman Forever 75 руб
GB 35 Bugs Bunny 2 79 руб
GB 36 Captain America 58 руб


GB 37 Casper 105 руб
GB 38 Cat Felix 55 руб
GB 39 Chase H Q 75 руб
GB 40 Chessmaster 85 руб
GB 41 Cliffhanger 95 руб
GB 42 College Slam 95 руб
GB 43 Darkwing Duck 79 руб
GB 44 Die Schlumpfe 2 105 руб
GB 45 Donkey Kong Land 3 105 руб
GB 46 Donkey Kong 98 руб
GB 47 Double Dragon 2 75 руб
GB 48 Empire Strikes Back 79 руб
GB 49 F-1 S 79 руб
GB 50 Ferrari 85 руб
GB 51 FIFA 96 105 руб
GB 52 FIFA 97 75 руб
GB 53 Flintstones 3 85 руб
GB 54 Home Alone 2 79 руб
GB 55 Hudson Hawk 89 руб
GB 56 Hugo 98 руб
GB 57 Hugo II 105 руб
GB 58 Hunchback of Notre Dame 85 руб
GB 59 Indiana Jones 75 руб
GB 60 Nemesis 67 руб
GB 61 Jim Worm 87 руб
GB 62 Joe & Mac 85 руб
GB 63 Jungle Strike 2 85 руб
GB 64 Jurassic Park II 75 руб
GB 65 Killer Instinct 85 руб
GB 66 King of Fighters 95 89 руб
GB 67 Kirby's Pinball Land 85 руб
GB 68 Lion King 75 руб
GB 69 Little Mermaid 75 руб
GB 70 Lucky Luky 105 руб
GB 71 Mickey Mouse 75 руб


GB 72 Mortal Kombat II 85 руб
GB 73 NBA JAM 85 руб
GB 74 NFL Quarterback Club 45 руб
GB 75 Nigel Mansell 85 руб
GB 76 Pinocchio 75 руб
GB 77 Pocahontas 85 руб
GB 78 Race Days 67 руб
GB 79 Robin Hood 85 руб
GB 80 Robocop III 75 руб
GB 81 Roger Rabbit 89 руб
GB 82 Samurai III 75 руб
GB 83 Simpson 75 руб
GB 84 Soccer Man 3 85 руб
GB 85 Speedy Gonzales 85 руб
GB 86 Super Mario Land 55 руб
GB 87 Super Mario Land 2 75 руб
GB 88 Terminator II 75 руб
GB 89 Tiny Toon 79 руб
GB 90 Tiny Toon 2 75 руб
GB 91 Tom & Jerry 75 руб
GB 92 Toy Story 85 руб
GB 93 True Lies 85 руб
GB 94 Turtles III 75 руб
GB 95 Wario Blast 75 руб
GB 96 Winter Champion 75 руб
GB 97 World Cup 59 руб
GB 98 X-Men 59 руб
GB 99 Yogi Bear's Gold Rush 79 руб

Картриджи для GAME GEAR:

GG 1 16 in1 (Sonic 5, Rockman) 288 руб
GG 2 18in1 (Sonic 5, Power Ranger 2) 283 руб
GG 3 20in1 (Sonic 4, Sonic 3) 283 руб
GG 4 55in1 (Power Ranger 2) 268 руб

КАРТРИДЖИ ДЛЯ SUPER NINTENDO

SN 006 Ace Striker 173 руб
SN 007 Addams Family Values 148 руб
SN 008 Aladdin 160 руб
SN 009 Asterix 180 руб
SN 011 Axelay 137 руб
SN 012 Batman & Robin 180 руб
SN 013 Batman Returns 113 руб
SN 015 Beauty and the Beast 136 руб
SN 016 Biker Mice From Mars 144 руб
SN 017 BOB 136 руб
SN 019 Bonkers 151 руб
SN 020 Boogerman 222 руб
SN 021 Brutal 145 руб
SN 022 Bugs Bunny Rabbit Rampage 181 руб
SN 024 Cutthroat Island 95 руб
SN 025 Dark Water 158 руб
SN 027 Donkey Kong 238 руб
SN 030 Donkey Kong 3 307 руб
SN 031 Doom 381 руб
SN 032 Doom + Media key 466 руб
SN 033 Double Dragon V 174 руб
SN 035 Dracula X 107 руб
SN 039 FIFA Soccer 143 руб
SN 040 FIFA 97 167 руб
SN 041 Flintstones II 126 руб
SN 044 Gunforce 111 руб
SN 045 Indiana Jones 143 руб
SN 046 Indy Car Nigel Mansell 174 руб
SN 047 Judge Dredd 143 руб
SN 048 Jungle Book 160 руб
SN 049 Jurassic Park 158 руб
SN 050 Justice League 173 руб
SN 051 Killer Instinct 189 руб
SN 053 Lion King 181 руб
SN 054 Mask 174 руб
SN 055 Maui Mallard in Cold Shadow 174 руб
SN 056 Mickey & Duck 3 197 руб
SN 057 Mickey Mania 128 руб
SN 060 Mortal Kombat 3 183 руб
SN 061 M 3 Ultimate 252 руб
SN 063 Mortal Kombat 2 182 руб
SN 065 NBA 97 173 руб
SN 066 NBA Given Go 168 руб
SN 068 NBA Jam T E 160 руб
SN 069 NHL 96 174 руб
SN 070 Nigel Mansell 141 руб
SN 071 Pinocchio 177 руб
SN 072 Porky Pig's 117 руб
SN 076 Power Rangers 158 руб
SN 077 Prince of Persia 2 182 руб
SN 078 Real Monsters 188 руб
SN 079 Road Runners 156 руб
SN 080 Robocop vs Terminator 160 руб
SN 081 Shaq Fu 147 руб
SN 085 Spawn 197 руб
SN 087 Star Gate 143 руб
SN 088 Super Mario Kart 158 руб
SN 089 Super Probotector 160 руб
SN 090 Super Street Fighter II 250 руб
SN 091 Syndicate 242 руб
SN 092 Terminator 159 руб
SN 093 The Shadow 113 руб
SN 094 The Smurfs 128 руб
SN 095 Tiny Toon 114 руб
SN 096 Tom and Jerry 113 руб
SN 097 Top Gear 2 136 руб
SN 098 Total Carnage 173 руб
SN 099 Tuan and Bam 178 руб
SN 100 Turtles III 166 руб
SN 101 Urban Strike 158 руб
SN 102 Vegas Stakes 165 руб
SN 103 Waterworld 160 руб
SN 104 Weapon Lord 160 руб
SN 107 World Cup 34 87 руб
SN 108 World Heroes 2 173 руб
SN 109 Zero 4 Champ 181 руб



16-битная приставка SEGA MEGADRIVE 2 (код MD2). Цена 360 руб.

Картриджи для SEGA MEGADRIVE:

MD 001 ToeJam and Earth 78 руб
MD 003 2 in 1 (Sup. Tank+James Bond) 57 руб
MD 011 Abrams Tank 78 руб
MD 012 Addams Family 251 руб
MD 013 Adventure Boy 59 руб
MD 278 Arcus Odyssey 48 руб
MD 014 Air Battle (G. Long) 49 руб
MD 015 Aladdin 62 руб
MD 016 Andretti Racing 63 руб
MD 017 Animaniacs 45 руб
MD 205 Asterix 63 руб
MD 206 Atlanta 96 67 руб
MD 207 Atomic Runner 45 руб
MD 208 Attack Sub 688 105 руб
MD 018 Aquatic Games 54 руб
MD 209 Awesome Baby 79 руб
MD 019 Awesome Possum 51 руб
MD 210 Ballz 58 руб
MD 020 Barbie 54 руб
MD 021 Bare Knuckle 41 руб
MD 211 Bare Knuckle II 62 руб
MD 212 Bare Knuckle III 79 руб
MD 022 Barney's Hide 133 руб
MD 023 Baseball 96 75 руб
MD 024 Batman Returns 45 руб
MD 213 Batman & Robin 62 руб
MD 214 Batman Forever 79 руб
MD 025 Battle Mania II 46 руб
MD 026 Battle Tech 59 руб
MD 027 Battletoads Double Drag. 39 руб
MD 028 Beauty and the Beast II 51 руб
MD 029 Best of the Best 61 руб
MD 215 Beast Warriors 45 руб
MD 030 Bio Hazard Battle 51 руб
MD 031 Blades Vengeance 4 40 руб
MD 216 BOB 85 руб
MD 217 Bad Omen 45 руб
MD 032 Blockout 71 руб
MD 218 Bloodshot 62 руб
MD 033 Bonanza Brothers 79 руб
MD 034 Bonkers 71 руб
MD 035 Boogerman 79 руб
MD 036 Boxing Legends 45 руб
MD 056 Bugs Bunny 67 руб
MD 219 Busy Town 95 руб
MD 038 Cadash 75 руб
MD 039 Cannon Fodder 61 руб
MD 041 Castlevania 155 руб
MD 220 Centurion 115 руб
MD 042 Chakan 89 руб
MD 043 Chaos Engine 69 руб
MD 044 Chase HQ II 45 руб
MD 222 Chuck Rock 45 руб
MD 055 Chiki Chiki Boys 95 руб
MD 046 Circus 59 руб
MD 223 Circus II 45 руб
MD 047 Comix Zone 59 руб
MD 048 Cool Spot 48 руб
MD 049 Crack Down 75 руб
MD 050 Crystal Pony 115 руб
MD 225 Cliffhanger 48 руб
MD 051 Cutthroat Island 62 руб
MD 052 Cyborg Justice 98 руб
MD 226 Daffy Duck 62 руб
MD 053 Dark Castle 48 руб
MD 055 Davis Cup Tennis 125 руб
MD 037 Desert Strike 45 руб
MD 227 Desert Demolition 50 руб
MD 057 DJ Boy 48 руб
MD 228 Donald 79 руб
MD 229 Doom Troopers 62 руб
MD 045 Dune II 45 руб
MD 230 Dr. Robotnik's 105 руб
MD 061 Dynamite Headdy 132 руб
MD 231 Dynamite Duke 45 руб
MD 062 Earthworm Jim 78 руб
MD 070 Earthworm Jim II 76 руб
MD 064 Ecco the Dolphin 148 руб
MD 232 ESPN National Hockey 65 руб
MD 233 Eternal Champions 83 руб
MD 065 Ecco the Tides of Time 65 руб
MD 066 F 117 Night Storm 59 руб
MD 067 F 15 Strike Eagle 48 руб
MD 068 F1 World Champions 62 руб
MD 069 Faery Tale 68 руб
MD 234 FIFA 96 68 руб
MD 063 FIFA 97 76 руб
MD 235 Fighting Master 45 руб
MD 236 Flintstones 45 руб
MD 071 Gain Ground 66 руб
MD 072 Garfield 132 руб
MD 073 Gauntlet IV 152 руб
MD 074 Gemfire 98 руб
MD 075 General Chaos 59 руб
MD 092 Generations Lost 40 руб
MD 077 Golden Axe 139 руб
MD 237 Golden Axe III 48 руб
MD 130 Goofy's 72 руб
MD 238 Granada 45 руб
MD 079 Greatest Heavyweights 118 руб
MD 080 Gretzky 88 руб
MD 081 Gretzky 97 89 руб
MD 083 Gunstar Heroes 59 руб
MD 239 Gu Ship 48 руб
MD 084 Haunting Poltergeist 59 руб
MD 240 Heavy Nova 45 руб
MD 085 Home Alone 2 45 руб
MD 086 Hook 78 руб
MD 087 Immortal 69 руб
MD 241 Indiana Jones 45 руб
MD 242 SuperStar Soccer Deluxe 82 руб
MD 137 It Came from Desert 98 руб
MD 243 Itchy & Scratchy 85 руб
MD 244 Joe & Mac 45 руб
MD 089 Izzy's 55 руб
MD 090 Jewel Master (F) 133 руб
MD 091 Jungle Book 59 руб
MD 076 Jungle Strike 59 руб
MD 093 Jurassic Park 2 59 руб
MD 094 Kawasaki 66 руб
MD 095 Last Action Hero 65 руб
MD 096 Lawnmower Man 59 руб
MD 082 Lethal Enforcers 65 руб
MD 097 Lethal Enforcers II 65 руб
MD 098 Liberty or Death 79 руб
MD 245 Light Crusaders 75 руб
MD 174 Lion King 79 руб
MD 246 Lion King 2 65 руб
MD 110 Lost Vikings 65 руб
MD 101 Magic Girl 72 руб
MD 198 Marsupilami 55 руб
MD 103 Mario Lemieux Hockey 45 руб
MD 104 Marvel Land 45 руб
MD 105 Mega Lo Mania 128 руб
MD 106 Micro Machines 62 руб
MD 247 Micro Machines 2 45 руб
MD 107 Micro Machines Military 148 руб
MD 108 Midnight Resistance 62 руб
MD 248 MiG 29 45 руб
MD 249 Minnesota Fats 47 руб
MD 109 Moonwalker 46 руб
MD 250 Mortal Kombat 62 руб
MD 251 Mortal Kombat 2 78 руб
MD 100 Mortal Kombat 3 88 руб
MD 115 MK3 Ultimate 88 руб
MD 252 Muhammad Ali Boxing 45 руб
MD 112 Mutant League Hockey 133 руб
MD 253 NBA 96 79 руб
MD 202 NBA 97 73 руб
MD 203 NBA 97 Hang Time 87 руб
MD 113 NHL 95 65 руб
MD 114 NHL 96 79 руб
MD 111 NHL 97 79 руб
MD 254 NHL 98 125 руб
MD 116 Nigel Mansell's 49 руб
MD 117 Out Run 45 руб
MD 118 P.T.O. 58 руб
MD 119 Ренус of Funkotron 58 руб
MD 120 Patlabor Mobil Police 68 руб
MD 121 Phantasy Star II 68 руб
MD 255 Pica Pau (Woody) 55 руб
MD 256 Pirates 76 руб
MD 257 Pirates of Dark Water 62 руб
MD 122 Pink Hollywood 55 руб
MD 123 Pinocchio 79 руб
MD 124 Pitfall 59 руб
MD 125 Pit Fighter 85 руб
MD 200 Pocahontas 87 руб
MD 126 Populous II 148 руб
MD 258 Power Athlete 45 руб
MD 259 Predator 2 49 руб
MD 127 Psycho Pinball 85 руб
MD 260 PRO AM Championship 65 руб
MD 128 Puggsy 65 руб
MD 129 Quack Shot 45 руб
MD 261 Rocket Rex 45 руб
MD 130 Real Monster 55 руб
MD 131 Red Zone 59 руб
MD 132 Revolution X 78 руб
MD 262 Risk 115 руб
MD 133 Rings of Power 55 руб
MD 134 Rise of the Robots 115 руб
MD 135 Ristar 65 руб
MD 136 Road Rash II 46 руб
MD 088 Road Rash III 59 руб
MD 138 Robocop vs Terminator 62 руб
MD 078 Rock'n'Roll Racing 45 руб
MD 263 Rolling Thunder 3 63 руб
MD 264 Royal Rumble 62 руб
MD 140 Rocky and Bull 115 руб
MD 141 S.S. Lucifer 55 руб
MD 142 Sampras 95 руб
MD 143 Shadow Blaster 45 руб
MD 144 Shadow Run 65 руб
MD 145 Shining Force II 98 руб
MD 146 Shinobi III 48 руб
MD 147 Slam Dunk 75 руб
MD 148 Snake Rattle'n Roll 115 руб
MD 149 Socket 79 руб
MD 265 Sonic & Knuckles 62 руб
MD 150 Sonic the Hedgehog 45 руб
MD 266 Sonic the Hedgehog 2 45 руб
MD 151 Sonic the Hedgehog 3 65 руб
MD 152 Space Harrier II 85 руб
MD 153 Speed Ball 2 115 руб
MD 154 Splatterhouse 3 65 руб
MD 267 Spiderman vs King Pin 45 руб
MD 155 Spot Goes to Hollywood 79 руб
MD 156 Squirrel King 68 руб
MD 157 Street Fighter II 62 руб
MD 268 Street Racer 43 руб
MD 158 Striker 115 руб
MD 269 Stargate 63 руб
MD 159 Sub Terrania 85 руб
MD 160 Summer Challenge 65 руб
MD 161 Sunset Riders 45 руб
MD 270 Super Battleship 45 руб
MD 162 Super Battletank 45 руб
MD 163 Super Hang-On 45 руб
MD 164 Super Hydlide 65 руб
MD 271 Super Mario Bros 69 руб
MD 272 Super Real Basketball 45 руб
MD 165 Super Monaco GP 45 руб
MD 166 Sylvester & Tweety 62 руб
MD 167 Syndicate 62 руб
MD 168 Tale Spin 45 руб
MD 169 Taz in Escape from Mars 68 руб
MD 170 Techno Clash 85 руб
MD 171 Tennis All-p Tour 68 руб
MD 172 Great Waldo Search 115 руб
MD 273 Thunder Force III 46 руб
MD 173 The Ooze 98 руб
MD 099 Theme Park 78 руб
MD 201 The Lost World (Jurassic Park 3) 133 руб
MD 175 Time Killers 78 руб
MD 176 Tin Head 49 руб
MD 177 Tin Tin in Tibet 68 руб
MD 178 Tiny Toon (All Stars) 52 руб
MD 179 Tiny Toon (Buster's) 45 руб
MD 180 Tom Clown 115 руб
MD 181 Toy Story 89 руб
MD 182 Turtles Hyperstone 48 руб
MD 274 USA Basketball 45 руб
MD 183 Universal Soldier 59 руб
MD 184 Urban Strike 62 руб
MD 275 Vectorman 2 79 руб
MD 276 Virtua Fighter 2 79 руб
MD 185 V.R. Troopers 52 руб
MD 186 Wacky Worlds 115 руб
MD 187 Weapon Lord 87 руб
MD 189 Wheel of Fortune 54 руб
MD 190 Wimbledon Tennis 48 руб
MD 191 Wiz'n'Liz 115 руб
MD 192 Wolfchild 115 руб
MD 193 World Trophy Soccer 45 руб
MD 194 Worms 139 руб
MD 204 Wrestlemania 93 руб
MD 195 Worelle Ball 65 руб
MD 196 X-Perts 93 руб
MD 197 Yogi Bear 93 руб
MD 102 Zero Tolerance 69 руб
MD 277 Zero Wing 48 руб
MD 199 Zoop 69 руб

64-битная приставка NINTENDO-64

(код N641) Цена 1 900 руб.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ ДЛЯ NINTENDO-64
— АНАЛОГО-ЦИФРОВОЙ РУЛЬ (ANALOG and DIGITAL STEERING WHEEL FOR N64) (код D10) Цена 636 руб
— СТАНДАРТНАЯ КАРТА ПАМЯТИ (STANDARD MEMORY PAK FOR N64) (код D12) Цена 152 руб

Картриджи для NINTENDO-64:

N 64 32 Aero Fighters Assault 701 руб
N 64 02 Blast Corps 658 руб
N 64 04 Chameleon Twist 728 руб
N 64 34 Clayfighter 705 руб
N 64 06 Cruisin USA 658 руб
N 64 03 Dark Rift 717 руб
N 64 08 Doom 798 руб
N 64 09 Duke Nukem 758 руб
N 64 10 Extreme G 742 руб
N 64 11 FIFA 663 руб
N 64 35 Gretzky 98 728 руб
N 64 05 Hexen 742 руб
N 64 01 Killer Instinct Gold 781 руб
N 64 15 Lamborghini 730 руб
N 64 16 Mace 705 руб
N 64 12 Mario Kart 695 руб
N 64 37 MK Mythologies Sub Zero 728 руб
N 64 20 Mortal Kombat Trilogy 765 руб
N 64 21 Multi Racing Champion 754 руб
N 64 38 NBA Hang Time 792 руб
N 64 14 Pilot Wings 644 руб
N 64 24 San Francisco Rush 728 руб
N 64 13 Star Fox 730 руб
N 64 18 Star Wars 795 руб
N 64 22 Turok Dinosaur Hunter 767 руб
N 64 29 War Gods 705 руб
N 64 19 Wave Race 662 руб
N 64 31 WCW vs NWO 728 руб

ТАМАГОЧИ В ШИРОКОМ АССОРТИМЕНТЕ
Щенок Лоу (код Т04),
Динозаврик Дино (код Т03),
Цыпленок Чик (код Т02)
Цыпленок Чен (код Т01)
Цена 49 руб за штуку

«6 в 1» (код Т06),
«10 в 1» (код Т10)
Цена 69 руб за штуку

«16 в 1» (код Т16) Цена 79 руб

Лазерные диски для 3DO:

3DO 2 Autobahn Tokyo 29 руб
3DO 6 Bounty Hunter 29 руб
3DO 7 Cannon Fodder 29 руб
3DO 9 Cobra 29 руб
3DO 10 Corpse Killer 29 руб
3DO 11 Cowboy Casino 29 руб
3DO 13 Crime Patrol 29 руб
3DO 16 Doom 29 руб
3DO 17 Drug Wars 29 руб
3DO 19 FIFA Inter Soccer 29 руб
3DO 20 Flashback 29 руб
3DO 21 Flying Nightmares 29 руб
3DO 22 Formula One 29 руб
3DO 24 Game Guru 29 руб
3DO 25 Ice Breaker 29 руб
3DO 26 Incredible Machines 29 руб
3DO 29 Jurassic Park 29 руб
3DO 30 Killing Time 29 руб
3DO 32 Lost Eden 29 руб
3DO 34 Mad Dog II 29 руб
3DO 35 Microcosm 29 руб
3DO 37 Need For Speed 29 руб
3DO 38 Novastorm 29 руб
3DO 39 Night Trap (kompl.) 59 руб
3DO 42 Out of this World 29 руб
3DO 44 PaTaank 29 руб
3DO 46 Perfect General 29 руб
3DO 47 Phoenix 3 29 руб
3DO 49 Po'ed 29 руб
3DO 50 Quarantine 29 руб
3DO 51 Real Pinball 29 руб
3DO 52 Rebel Assault 29 руб
3DO 54 Return Fire (kompl.) 59 руб
3DO 55 Road Rash 29 руб
3DO 56 Sailormoon 29 руб
3DO 57 Samurai Shodown 29 руб
3DO 59 Sewer Shark 29 руб
3DO 61 Shock Wave II 59 руб
3DO 62 Slam Jam 29 руб
3DO 63 Soccer Kid 29 руб
3DO 64 Space Hulk 29 руб
3DO 65 Space Pirates 29 руб
3DO 68 Stellar Dragon's 29 руб
3DO 69 Street Fighters II 29 руб
3DO 70 Striker 29 руб
3DO 72 Supreme Warrior 59 руб
3DO 73 Syndicate 29 руб
3DO 75 The Horde 29 руб
3DO 76 Theme Park 29 руб
3DO 77 Total Eclipse 29 руб
3DO 80 Way of the Warrior 29 руб
3DO 81 Who Shot Johnny Rock 29 руб

КАК СДЕЛАТЬ ЗАКАЗ

ОПЛАТА ЗАКАЗА ПРОИЗВОДИТСЯ ПРИ ПОЛУЧЕНИИ НА ПОЧТЕ.

Пришлите ОТКРЫТКУ или ПИСЬМО ПО АДРЕСУ:
123592, г.Москва, а/я 19

На открытке или в письме УКАЖИТЕ
— **СВОЙ ТОЧНЫЙ И ПОЛНЫЙ ДОМАШНИЙ АДРЕС, ВКЛЮЧАЯ ПОЧТОВЫЙ ИНДЕКС;**
— **ФАМИЛИЮ, ИМЯ И ОТЧЕСТВО ПОЛУЧАТЕЛЯ** (получатель должен иметь паспорт),
— **ДОМАШНИЙ ТЕЛЕФОН** (желательно, вдруг понадобится что-нибудь уточнить),
— **КОД, НАЗВАНИЕ И ЦЕНУ ВАШЕГО ЗАКАЗА,** (например. Код PS14, Комплект ФАЙТИНГИ, цена 1 тыс 760 руб.)

ВЫ ТАКЖЕ МОЖЕТЕ СДЕЛАТЬ ЗАКАЗ, ПОЗВОНИВ ПО ТЕЛЕФОНУ **(095) 498-54-11**

Когда заказанный Вами товар придет на Вашу почту, Вам пришлют с почты извещение
Для получения товара нужно **с ИЗВЕЩЕНИЕМ и ПАСПОРТОМ** пойти на почту, где **оплатить** стоимость товара **ВНИМАНИЕ!**
Почтовое отделение сверх стоимости товара взимает сбор в размере примерно 10% его стоимости

BIG NOSE Freaks Out



Давным-давно, в золотую эпоху каменного века, когда еще не придумали Pedigree Pal и не изобрели велосипед и инвалидную коляску, жители пещер, выйдя на заслуженную пенсию, катались на роликовых досках а питались исключительно костями оставшимися от деятельности подрастающего поколения и прочих хищников Костей, само собой, на всех не хватало, поэтому свой досуг пенсионеры посвящали сбору драгоценных продуктов питания в лесах, горах и долинах И вот однажды, когда знаменитый первобытный дедок по кличке Большенос (фамилий тогда еще не было, но достоверно известно, что не менее известные Флинтстоны — его прямые потомки, причем все сразу, включая динозавров и Фреда) возвращался домой с удачной прогулки и возом костей, на него подло напал какой-то дауногий динозавр Пока носатик собирал разлетевшиеся от удара камнем мозги, злобный грабитель исчез с собранными костями сразу в пяти направлениях! Наш герой от подобной конспирации слегка потерял ориентацию и средство передвижения, но вскоре их обоих обнаружил, как и выход из сложившейся ситуации Выходов само собой, было пять — по числу разбежавшихся динозавров Как и во всякой уважающей себя игре начинать полагалось с выхода простейшего, постепенно ставя перед собой более сложные задачи Поэтому поиск преступника и умыкнутых костей Большенос начал с Уродливого Леса, места гостеприимного и потому не очень опасного

Итак, вам предстоит вместе с дедом Флинтстонов прошвырнуться по пяти зонам, наполненным сокровищами и опасностями, их окружающими Но сперва выберите тип игры Их три для игрока-одиночки и для двух друзей (RELAY) или соперников (CHALLENGE) В последнем случае вы по очереди со вторым игроком будете веселиться в течение минуты на одном из четырех уровней каждой зоны, с целью собрать на нем как можно больше костей и обставить тем самым соперника Гибнуть вы сможете, как и в нормальном режиме, но в гораздо больших количествах — пока не кончится время Местонахождение призов врагов, грибов и входов в бонус-уровни также не меняется Но выход с уровня будет закрыт



— резвитесь в дозволенных рамках Если к концу пятого раунда по сумме костей получится ничья, последний раунд придется переигрывать При ином исходе победитель получит очень большую кость!

В режиме нормальной игры разница в количестве игроков почти не ощутима — вы просто по очереди будете управлять одним и тем же героем, расходуя одни и те же жизни Налицо явная недоработка!

Перехожу к основной части описания По сути своей игра являет веселую и динамичную бродилку-собиралку по типу сеговского "Соника" (нет, пожалуй, попроще все же будет в плане построения) или 8-битного же "Wacky Races (а здесь, пожалуй перевес на стороне 'Big Nose' в плане сложности прохождения) А еще она напоминает старых добрых "Super Mario Bros " так как гибель персонажа здесь также происходит от одного вражеского касания (если нет в наличии камней-оружия) зато по уровням в обилии раскиданы видимые и невидимые грибы — основные источники призов Но если Марио призы из кирпичей добывал своей крепкой головой, то Большенос поступает мудрее и ценности выколачивает не менее крепкой доской

Каждый гриб может содержать 3 кости, либо 5 наращивающих счет игры предметов, либо одну кучку камней либо одну жизнь, либо являться переключателем и при активации менять ориентацию героя или даровать временную неуязвимость, или повышать его прыгучесть или устраивать светопреставление или высвечивать все невидимые платформы на уровне (которыми, впрочем, можно пользоваться и "на ощупь") Кости и камни встречаются и в чистом виде Последние выступают в качестве оружия и защитного поля на одно касание Их можно собирать до трех штук за раз, наращивая мощность стрельбы Но первое же неудачное столкновение с врагом лишит вас всего набранного оружия, так что не хапайте через край, лучше оставляйте про запас Кости нужны вам для того, чтобы в конце уровня получить жизнь Для этого вы должны собрать штук тридцать костяшек Еще жизни дают за очки (каждые 20000) и сообразительность в отыскании секретов

Попав в определенное место лабиринта, вы сможете очутиться в бонус-мире Их на каждом уровне несколько ниже я открою вам расположение некоторых а также грибов-переключателей и жизней В бонус-мирах выход обычно находится в правом нижнем углу, поэтому передвигаться лучше по верху, собирая все, что найдете Животные в бонусах не опасны Напротив, прокатившись на их спинах, вы сможете



попасть к какому нибудь особо ценному грибу В некоторых мирах вам потребуется высокий прыжок для достижения результата Если во время игры вы заметите над собой стрелку, указывающую вверх то нажав "вверх" на джойстике, вы воспользуетесь лифтом Вход в лифт виден не всегда, будьте внимательны Еще встречаются невидимые проходы в стенах, попасть в которые обычно можно лишь в прыжке откуда-нибудь сверху Для подъема по наклонным плоскостям как и в "Сонике", требуется хороший разбег Мертвых петель вы в этой игре не найдете, но по вертикальным стенам покататься придется и не раз Сразу предупреждаю, прыжок с наклонных поверхностей редко удается, как и меткий выстрел камнем в прыжке Поэтому для преодоления пропастей посредством трамплинов лучше просто разгоняйтесь, как следует

В конце четвертого мира каждой из пяти зон вас ждет хулиганистый динозавр, восседающий на своем брате большем либо в громадной машине, и непременно вооруженный камнями Дубинкой вам его не забить, но в случае потери оружия не отчаивайтесь — скоро вам будет послан дар свыше, и битва возобновится на равных Полоска энергии босса указана внизу экрана, а ваши жизни и собранные кости — в его верхнем левом углу Для победы над вторым боссом стойте на платформе в центре в битве с остальными маневрируйте у левого края, в прыжке уворачиваясь от выстрелов врага После победы над каждым из боссов Большенос попадает в особый бонус-раунд, где он должен пропрыгать по грибам в правый край уровня Удачливого прыгуна наградят дополнительным continue (в начале дается одно продолжение и три жизни)



Для облегчения игры не ленитесь собирать кости и жизни Время игры идет и в нормальном режиме хотя и не указывается на экране до тех пор, пока его не остается по-настоящему мало, но если оно кончится как и в случае продолжения игры, вас перенесут не начало уровня При этом все призы (и жизни!) вернутся на свои места, а ведь есть уровни, в которых найдено две и более жизней! Учтите максимальный их запас — 9 штук

Напоследок — несколько советов по конкретным уровням

Уродливый лес

Самый опасный противник — оса, поскольку не просто летает, а злонамеренно пытается вас укусить Еще встречаются плюющиеся росянки, ползающие улитки и броненосцы

1. В первый бонус вы попадете, если съедете с левого края первого проема На выходе из этого "грозового фронта" окажетесь на правом крае, где гриб переключатель высветит верхний проход к жизни в левом верхнем углу уровня Попасть туда можно поднявшись на первом лифтовом дереве Еще одна жизнь — вверху, в конце уровня Чтобы ее получить, держитесь самого верхнего пути

2. С начала уровня жмите вправо, пока не доедете до осы Стенка за ней фальшивая, внутри — гриб-переключатель Появившиеся платформы позволят в конце уровня добраться до жизни, которая находится в правом верхнем углу лабиринта вместе с шестью костями

3. Краткий путь Заберитесь на первую верхнюю ветку и прыгните с края влево Жизнь вы так не получите но и не потеряете

4. Когда вы окажетесь на дне ледяного оврага, запрыгните внутрь правой стены — там тайник с костями Затем забирайтесь вверх по ступенькам, на предпоследней — вход в бонус со слоном и жизнью

Огромные пещеры.

Вместо ос здесь летают мухи и стаи маленьких, но злобных птичек Ходят зеленые человечки, из-под земли лезут шариковые змеи, брызгающие ядом Лабиринты запутанные, много отвесных стен

5. Первый гриб — комом Еще один такой подвох — в яме между двумя стаями птичек Когда встретите вторую стрекозу с утеса не прыгайте, а съезжайте — окажетесь в бонусе В яме с гуманоидом не теряйтесь — поднимитесь по невидимым платформам Во время спуска по шахте загляните в первое правое ответвление — продолжив спуск, вы получите жизнь После ищите вверху тупичок с птичками, там справа вход в еще один бонус А затем прыгайте за жизнью по платформам на колоннах (встретится гриб — не трогайте, внутри сидит муха)



1
2
3
4
boss
Уродливый лес.
5
6
7
boss
Огромные пещеры.
Фабрина Фанни.
8
9
10
11
boss
13
14
15
16
boss
Город Террора.
Убийственные горы.
17
19
20
boss





6. Для начала обретите высокий прыжок — вниз от дупла, прыгните с края спуска к выступу с грибом. Теперь можно по дуплу подняться к ранее неприступному уступу и, доехав до шахты, попасть в очень хитрый бонус. Из первых трех грибов выбирайте правый, затем средний, в итоге получите 9 костей. Второй бонус находится в 4-й снизу тупиковой ветке узкого туннеля. С высоким прыжком вы сможете получить жизнь, она в правом грибе вверху. На выходе из туннеля подпрыгните к грибу вверху, окажетесь на невидимой платформе, с которой достанете вторую жизнь. Сразу после этого, разогнавшись на трамплине, прыгните на ветку с еще одной жизнью!

7. В самом начале вы можете запрыгнуть на левую верхнюю ветвь с невидимого гриба и получить невидимую жизнь. Чуть выше живет стая птичек, рядом с ними — вредный гриб. После большой горки идите влево, там по невидимым грибам подниметесь ко второй жизни. Есть на уровне и гриб с высоким прыжком, ищите его в тупиках наверху.

8. Спрыгните вниз у начала уровня, и вы найдете бонус. Высокий прыжок — слева от верхушки третьего дерева. А спустившись к корням четвертого, перепрыгните стенку справа, и вы найдете невидимую жизнь и вход в бонус (у горки).

Фабрика Фанки (принц такой).

Основные противники на фабрике, само собой, разные механизмы (шестеренки, сверла, лава из котла), но встречаются и крысы, и птеродактили. Появляются летающие платформы, весьма неудобное средство передвижения.

9. Поднявшись на первой платформе, идите влево к грибу с жизнью. Вход в бонус — после второго туннеля со сверлом, но бонус здесь необычен тем, что на нем можно умереть... Второй бонус безопасный, находится в ямке в третьей части лабиринта (перед двумя грибами). Как выйдете, разбегитесь и прыгайте через проем к выступу с жизнью.



10. Перепрыгнув два проема в начале, спускайтесь вниз для входа в бонус. Очередная странность: бонус вроде без призов. Это не так, обратите внимание, где вы окажетесь, когда выйдете. Прыгайте вниз и в шахту для второй части бонуса — с жизнью!

11. Бонус: поднявшись на первом лифте, идите вправо. Чтобы получить жизнь, надо метко прыгнуть с опрокинутого динозавра.

12. Бонус: дойдете до второго проема — спускайтесь вниз. Идите налево, с трамплина прыгайте на верхнюю левую платформу и продолжайте движение влево. В бонусе поднимайтесь с помощью невидимых грибов.

Город Террора.

Птеродактили стали быстрее и агрессивнее, сухопутные враги теперь — агрессивные собаки и другие пещерные люди. Под землей много воды, в которой живут рыбы, и нелегко передвигаться и стрелять (что я говорил: "Марио" чистой воды).

13. Стукните гриб в правом верхнем углу первого "квартала", после чего по ранее невидимой платформе следуйте влево к грибу с жизнью. Бонус находится в самом конце второго "квартала" в проеме, рядом ищите гриб с высоким прыжком. Второй бонус с жизнью в правом верхнем углу — в начале третьего "квартала".

14. Включите гриб на выходе из первой пещеры для облегчения доступа к жизни, которая находится в ее верхнем правом углу. Вторая жизнь будет после первой горки, также вверху справа. Гриб с высоким прыжком ищите перед третьим кварталом внизу.

15. Жизнь лежит в пещерке под третьим "кварталом".

16. Жизнь в первой пещере, на правом берегу.

Убийственные горы.

Есть все основания считать эти горы таковыми. Подлые птеродактили научились от нашего обидчика вредной привычке бросать камни и теперь делают это без передышки. А еще обезьяны с веток на голову валятся, ящеры бегают... И все-таки эти уровни, кроме последнего, несложные — если быстро бежать, можно без потерь и остановок пройти их по верху, да еще и костей на жизнь насобирать. Надо лишь стрелять почаще да прыгать вовремя.

18. Придерживаясь указанной тактики, вы найдете жизнь и сможете попасть в бонус, где по невидимым грибам проследуете к еще одной жизни.

19. Аналогичная предыдущей ситуация.

20. Сложнейший и запутаннейший уровень! Пара приемов, которые могут вам помочь уцелеть: в тупиковых ситуациях ищите невидимые грибы или грибы-телепортаторы, по узким и корявым платформам все время прыгайте.

Eler Cant





GODZILLA

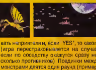
MONSTER OF MONSTERS

Помнится еще в 24-м номере журнала Лев под Вязом предлагал взглянуть по-новому на то, каково живется боссам И мой ученый сосед не одинок — разработчики из "ТОНО", видимо, тоже задумывались над этим Результатом размышлений стала оригинальная игра, которую я и рекомендую сегодня вам

Итак, в 2XXX году н э , когда менялись орбиты Плутона и Нептуна, таинственные завоеватели вселенной с Планеты X объявили Земле войну Ударный легион космических монстров высадился в солнечной системе и стал захватывать планету за планетой Однако, земляне не торопились давать отпор они привыкли к таким вторжениям еще в конце 20 века Главный вопрос, который мучил объединенное командование Земли — как бы пооригинальней разгромить незваных агрессоров, а то все эти супер-десантники, рейнджеры и коммандос уже порядком поднадоели даже самим генералам После долгих поисков и споров когда ударный легион уже добрался до нашей планеты, было решено возложить почетную миссию спасения на двух боссов земного происхождения — Годзиллу и Мотру Ну с Мотрой-то







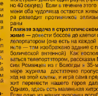
все понятно она с давних пор считалась хранителем Земли Но как людям удалось договориться с Годзиллой? Жаль, что разработчики не удосужились сделать этап "Столкуйся с монстрами"! Впрочем, может Годзилла и сам был не прочь померяться силой с незваными конкурентами? Как бы там ни было, вам теперь предстоит чудовищная задача помочь земным чудовищам справиться с чудовищами космическими



В игре два режима стратегический (при этом текущий этап виден как карта с фигурками земных и космических боссов, передвигающихся по шестиугольным клеткам) и боевой (здесь придется брать с боем каждый шаг, запланированный в стратегическом режиме)

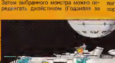
Управление в стратегическом режиме одинаково для обоих наших подопечных Сначала надо выбрать, кем ходить (навести рамку и нажать "А")

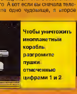
Затем выбранного монстра можно передвигать джойстиком (Годзилла за один раз проходит не более двух клеток, а Мотра летает в два раза дальше) Чтобы завершить ход, нужно еще раз нажать А , а "В" позволяет отменить выбранный маршрут и начать все заново Чтобы пропустить ход, выберите фигурку и нажмите "А" два раза (второй раз — чтобы утвердительно ответить на вопрос игры) Если во время своего хода наше чудовище окажется по соседству с боссом космическим, продолжать движение становится невозможным и остается только решить, будем ли мы атаковать неприятеля и, если YES', то какого (игра перестраховывается на случай, если по соседству окажутся сразу несколько противников) Поединки между монстрами длятся один раунд (пример но 40 секунд) Если в течение этого времени оба чудовища остаются живы, игра разводит противников зализывать раны



Главная задача в стратегическом режиме — довести боссов до клетки с телепортатором (она есть на каждой планете — там изображено здание с параболической антенной) Как воспользоваться телепортатором, рассказал Максим Романцев из г Вологды в 35-м номере журнала достаточно пропустить ход на этой клетке, и игра сама предложит перенести нашего героя дальше Однако, здесь есть маленькая хитрость Если одно из наших чудовищ погибнет, а второе потом сумеет-таки телепортироваться, игра засчитает этап пройденным и на следующем этапе восстановит погибшего А вот если вы сначала телепортируете одно чудовище, а второе







Чтобы уничтожить инопланетный корабль, разгромите пушки, отмеченные цифрами 1 и 2



рекомендует
Великий Дракон

погибнет потом этап придется начинать заново Чтобы получить пароль для сохранения текущей игры, достаточно навести рамку на клетку с телепортатором и нажать "Select"

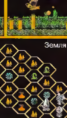
В боевом режиме вам предстоит прорываться по запланированному в стратегическом режиме маршруту и вести поединки с боссами противниками

Управление Годзиллой вправо — идти вперед, влево — пятиться назад вверх, вверх-влево, вверх-вправо — прыжки, вниз — присесть, "А" или "Turbo A — удар верхней лапой, В или "Turbo B" — удар нижней лапой, вниз+"B' или 'Turbo B" — удар хвостом 'Start" — огненное дыхание

Управление Мотрой: вправо — лететь вперед, влево — пятиться назад, вверх— набрать высоту вниз — спуститься, "А", "Turbo A", "B" или "Turbo B" — выстрелы из глаз, "Start" — бомбардировка смертоносной пыльцой

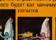
В этом режиме в верхней части экрана видны линейки жизненной энергии ('LIFE") и суперспособностей ("POWER' — тратится с каждым нажатием 'Start и восстанавливается с течением времени) Оба наших босса очень сильны спереди и практически безоружны сзади поэтому, прежде чем идти вперед, старайтесь разгромить все вражеские укрепления Вторая хитрость при игре в боевом режиме — экономьте капсулы с жизненной энергией Эти капсулы появляются на месте уничтоженных врагов и начинают свой неспешный путь направо Старайтесь держать впереди себя небольшой запас — расходуя капсулы по мере надобности, можно преодолеть любую линию обороны с минимальными потерями

Теперь несколько слов об особенностях наших чудовищ Преимущество Годзиллы — мощные удары При помощи огненного дыхания и ударов хвостом и лапами этот босс способен выигрывать поединки с космическими монстрами всего лишь за один раунд Однако уворачиваться от снарядов на задних лапах крайне сложно Это не вызывает проблем на первых этапах, но когда противник начинает применять мощные самонаводящиеся реактивные снаряды, жизнь Годзиллы оказывается под нешуточной угрозой (хотя, если использовать огненное дыхание, такие снаряды пролетают сквозь чудовище с минимальным ущербом) Преимущество Мотры — высокая маневренность и способность атаковать противника, держась на расстоянии выстрела из глаз Эта гигантская бабочка может легко уворачиваться от снарядов и преодолевать самые сложные укрепления с полным запасом жизненной энергии Поэтому для прохождения большинства этапов новичкам рекомендую придерживаться следующей стандартной стратегии Сначала занимаете оборонительную позицию с таким расчетом, что бы атакующие космические монстры попадали бы под перекрестные удары Мотры и Годзиллы Ликвидировав враждебных боссов, избавьтесь от Годзиллы и телепортируйте Мотру



Элементы этой тактики можно начать осваивать на первом же этапе — **планета Земля.** Поначалу космические монстры ведут себя довольно осторожно и могут даже отступать на следующий этап А ведь каждый удравший босс — это незаработанные очки и упущенная возможность повысить уровень Поэтому не старайтесь нападать первыми дождитесь противника и, если за первый раунд с ним справиться не удастся у вас в запасе будет как минимум еще одна попытка

Мотрой гораздо легче проходить этапы и уворачиваться от вражеских залпов.





На Марсе начнутся первые трудности — поначалу наши боссы окажутся в очень узком "коридоре", где невозможно бить одного противника вдвоем Рекомендую сначала вывести на простор Годзиллу, а уж потом подтянуть Мотру На этой планете вы впервые можете столкнуться с инопланетным космическим кораблем (на карте он расположен в клетке с голубым цветком на той же горизонтали, что и клетка с Мотрой) Можно, конечно, просто пройти мимо но лучше разгромить Для этого надо уничтожить пару мощных пушек одну на носу корабля пониже двух лазерных установок, вторую — на командирской рубке



Юпитер и Сатурн со "стратегической" точки зрения — очень легкие планеты Следуя стандартной стратегии, перекрывайте "горловины", подманивайте противников и громите их поодиночке







Плутон можно проходить двумя способами либо перебить всех монстров (в этом случае придется выманивать Меха-Годзиллу, засевшего в тупике с телепортатором), либо быстро избавиться от Годзиллы и отправить Мотру к телепортатору надеясь, что Меха-Годзилла не сможет продержать чудовищную бабочку до подхода остальных боссов



На Уране космические чудовища вполне могут атаковать с двух сторон Для реализации стандартного стратегического плана вперед рекомендую поставить Годзиллу Если же превосходящие силы неприятеля сомнут его, старайтесь поддерживать жизненную энергию Мотры, перелетая по клеткам (лучше всего вниз и, в тот же ход, обратно)

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ! ГОДЗИЛЛА ПРИВЕТСТВУЕТ ВАС!

Welcome to the Universal Thread
Godzilla forum



Photo Gallery:
Movie Posters















ВАШИ ПРОТИВНИКИ – МОНСТРЫ

BARAGON

На носу этого мило улыбающегося босса – стреляющий рог. Думаете он наставил на нас это оружие, чтобы подружиться?

GEZORA

Гигантский сухопутный осьминог. Очень нахальный, но почти безвредный.

GHIDORA

Король монстров. Летает не хуже Мотры и стреляет мощными молниями. Чтобы король не разошелся, удерживайте его в углу.

GIGAN

Самое грозное оружие этого противника – шипы на груди. Не давайте ему передышки, иначе эти шипы развернутся.

MECHA-GODZILLA

Робот-монстр: железные лапы и железная голова. Не давайте сидящему внутри экипажу времени на переговоры.

MOGUERA

Единственное оружие этого босса – электроразряды средней мощности.

VARAN

Единственный противник, полагающийся исключительно на крепость своих зубов и когтей. Поэтому драться с ним приятнее всего.

HEDORAH

Эта копна безвредна на расстоянии удара хвостом (выстрела из глаз).

Нептун. Велик соблазн просто подтянуть Мотру и занять круговую оборону Но лучше не оставлять Годзиллу в углу, иначе бабочке придется несладко

Планета X. По стратегическим меркам не сложней Юпитера с Сатурном Единственное серьезное отличие в том, что командный пункт (так здесь называется телепортатор) находится под неусыпной охраной трехглавого дракона Ghidora (прошу нас не путать — в фильмах этого дракона величали Королем монстров, а не Великим Драконом) Сначала рекомендую уничтожить всех остальных космических монстров по стандартной схеме Затем подходите к командному пункту и предоставьте противнику возможность нападать первым После каждого раунда маневрируйте влево-вправо для подзарядки капсулами, но сами противника не атакуйте от двух раундов подряд восстановиться тяжело После гибели Короля монстров командный пункт захватить не сложней, чем любую другую клетку планеты X

Финальные заставки тоже сделаны вполне в духе сюжета, придуманного Львом под Вязом Потерпевшие поражение агрессоры все таки успели смыться, прежде чем на их командный пункт обрушилось справедливое возмездие В оставленной записке эти злодеи признали что потерпели поражение, недооценив силу Годзиллы (а про Мотру почему-то ни слова) Доселе непобедимый легион космических монстров разгромлен, и не вернуть уж грозных боссов Gigan и Ghidora Потеряв свою последнюю базу, обитатели планеты X были вынуждены спасаться бегством Но захватчики не отказались от черных замыслов и торжественно поклялись, что не будут скитаться по Вселенной вечно Когда-нибудь они соберут второй, а если понадобится, то и третий легион монстров чтобы захватить Землю и уничтожить человечество

Вот такая хвастливая записка Надеюсь, что длительное путешествие по космическим просторам образумит этих горе-завоевателей А пока Годзилла и Мотра вернулись на Землю залечивать раны И Годзилле так понравилось спасать человечество, что, подлечившись, он начал донимать военные базы вооруженных сил Земли И чтобы справиться с этой стихийной напастью, объединенное командование было вынуждено собрать мощный бронированный кулак

Впрочем, об этой стратегической игре фирмы "TOHO" (она так и называется "Godzilla 2") я лучше расскажу как-нибудь в другой раз

G. Dragon


Продаю картриджи Мегадрайв: Two Tribes (100 руб.), Pacific Theatre of Operation (100 руб.), Zombies Ate My Neighbours (90 руб.), Oesert Strike (80 руб.). Тел.480-55-83. Звонить с 12-00 до 20-00. Дима.
На коробке картриджа "Sonic 3D" красуется некое соникоподобное существо, по всей видимости женского пола. Вы не знаете, кто это?
Продаю картриджи для Денди: Best of the Best + Contra + Rambo – 30 руб.; The Jungle Book + Indiana Jones – 25 руб.; TMNT 2– 30 руб.; Super Spiderman'97 – 30 руб.; Super Wonderful Mario – 25 руб. и многое другое. Отличное качество гарантирую. Адрес: 107553 Москва, ул.Большая Черкизовская, д.24, к.1, кв.116, Нику
Маленький мальчик по рынку гулял,
Вдруг на лотке "Ultimate" увидал.
Деньги он платит, "Mortal" берет,
Быстрой походкой к дому идет.
Картридж в приставку с разбегу вставляет,
Что же он видит, что замечает?
Вместо "Комбата" — черный экран!
"Reset" он давит, садясь на диван...
Нет, ничего не поможет ему.
Сломанный "Mortal" ему ни к чему.
Вот, чуваки, вам мораль на века:
НЕ ПОКУПАЙТЕ НА РЫНКЕ МК!
Smokeman, г.Москва
Анекдоты "Mortal Kombat" от Red Fox (г.Москва)
Решил однажды Кано разыграть Скорпиона. Подкрался к нему да как заорет: "Сзади!!!" "Где?" – дернулся Скорпион и с размаху заехал тому в глаз. Так Кано стал Кано.
Шанг Цунг немного поразмыслил и пришел к выводу, что главное в человеке, действительно, не внешность, а душа.
Лежит Рептилия на газоне, косточкой в зубах ковыряет. Мимо идет Ермак и спрашивает:
– Эй, ящерица! Что развалился? Знаешь, что топтать газоны запрещено?
– Да, знаю, знаю! Отвали!
– А чьей это косточкой ты в зубах ковыряешь?
– Да проходил тут один умник, нельзя, говорит, газоны топтать!
– Ну и что?
– А я на него плевал...
Продается Мегадрайв 2 с двумя джойстиками и 18-ю играми. Всего за 700 руб. Тел. (095) 429-11-69. Звонить после 19-00. Борис.
Продаю картриджи Мегадрайв: Tazmania (60 руб.), Back to the Future 3 (25 руб.), World of Illusion (56 руб.), Phahtom 2040 (65 руб.), Batman and Robin (65 руб.). Тел. (095) 153-95-36, Дмитрий.
greatdragon ru


Завтра в 7-00 утра состоится казнь всех отрицательных персонажей МК.
Явка указанных лиц строго обязательна.
По пустякам прошу не беспокоить.
Финальный босс.
А Йоши вырастет в Ти-Рекса?
Художники, рисующие в стиле "Манга", ДАВАЙТЕ СКОННЕКТИМСЯ!!! Тел. 192-67-26, E-mail HRgennadiy@hotmail.com fidonet эха ru.anime
Продается Мегадрайв 2 в отличном состоянии за 356 руб., а также картриджи (до 40 руб. за штуку). Тел. (812) 233-26-74. Вова.
Была у меня Dendy, да и сейчас есть
Срочно продаются: 1) SEGA MD2 (2 джойстика, Mega Key) с 9 картриджами; 2) Super Nintendo (2 джойстика) с 3 картриджами; 3) дешево картриджи для Dendy. Цены договорные. Тел. 557-50-01 доб.6-92. Игорь.
Продаю картриджи для Денди. Тел. (095) 197-27-20.
FUN CLUB
Продаю Сегу с 11 картриджами за 600 руб. (в отличном состоянии). Возможна продажа отдельно приставки (250 руб.) и картриджей (от 30 до 60 руб. за штуку). Тел. (095) 287-55-52. Звонить с 15-00 до 21-00. Женя.
У МЕНЯ ДОМА 5 ЖИВОТНЫХ: КОШКА МУРКА, ПОПУГАЙ, ЧЕРЕПАХА И 2 ТАМАГОЧИКА.
Хочу переписываться с фанатами игр (SEGA, IBM) "Mortal Kombat", "Dune", "Doom II", "Warcraft II", "Resident Evil", "Bloodshot", "Red Zone", а также автомото-гонками и мультяшными играми. Мне 14 лет. Адрес: 350000 г.Краснодар, ул.Братьев Игнатовых, 35-3, Тружеников Сергей
Продаю Super Nintendo в отличном состоянии с 9-ю супер картриджами, ключом, двумя джойстиками и стерео AV кабелем. Недорого. Тел.(095) 336-80-75 Денис
Продаю картриджи для 8-биток и для SNES. Тел. (095) 378-81-25. Андрей.
Продаю картриджи для Денди и Сега в хорошем состоянии. Тел. (095) 256-45-70 Дима.
Продаю приставку Sega (200 руб.) и картриджи к ней: MK 3 (50 руб.), UMK 3 (50 руб.), Dune (40 руб.), Virtua Racing (50 руб.), Skeleton Krew (40 руб.), Любые картриджи для Dendy по 10 руб. Тел. (095) 907-32-31, Влад.
АХТУНГ! Продается приставка Panasonic 3DO FZ-10 (PAL), немного б/у, с паспортом. Прилагается 12 игровых дисков. Цена 1млн руб. старыми. Тел. 125-67-41 Дима
Продам Сегу с 12 картриджами. Недорого. Тел. (095) 439-75-61. Звонить с 18-00 до 21-00.
greatdragon.ru

УЛИЧНЫЙ БОЕЦ: НАЧАЛО ЛЕГЕНДЫ

Часть вторая

Автор сценария:
Александр Макаров.

Текст:
Александр Макаров,
Артём Сафарбеков.

Художники:
Александр Макаров,
Артём Сафарбеков.

В глухих коридорах подземного бункера гулко раздавались шаги. Неверный свет ламп призрачно отсвечивал от стен, отчего приближающиеся шаги казались неестественно мрачными и грозными. Вот из-за поворота резко взметнулся черно-синий плащ, и отпетые головорезы из охраны Бизона, затаив дыхание, вытянулись по стойке «смирно», а служащие испуганно вжались в стены, чтобы лишний раз не попадаться на глаза главе Теневого Закона и его свиты. Бизон был в гневе! Наконец-то нашлись бойцы, способные побить непобедимого Сагата, а эти разгильдяи их прошляпили! Конечно, слишком много времени было упущено. Пока избитые Сагат с Адоном пришли в себя, пока доложили в Центр, пока вызвали специальную бригаду, этих парней и след простыл. Люди Бизона обыскали всю округу, но толком так ничего и не узнали. Выяснить удалось лишь то, что их звали Рю и Кен, и они ушли из харчевни, не заплатив за выпивку. Теневой Закон — могущественная организация, и Бизон был уверен — им не скрыться от ее всевидящего ока! Он продолжал поиски


Нет.. Бозон..!
Брось свои штучки.. Дерись честно, как боец...!
Чарли, прием! Ответь, что происходит, прием!
Чарли. Чарли. ответь!
Но сначала подготовьте самолет к вылету, мы с Содомом и так сильно задержались
На всякий случай я схожу с тобой, Гай. Мало ли что!
Не будем откладывать отправимся прямо сейчас
Ты здесь, Кен, не скучай!
Мы вернемся как можно быстрее.
Да что вы со мной, как с маленьким!
Рю оказался прав, после его совета удар и правда пошел лучше. Кен самозабвенно тренировался, как вдруг...
ТАП
Неплохой удар ногой!
Черт возьми! Ты кто такой? Откуда ты взялся?
Я пришел, чтобы помочь тебе увидеть мир таким...
Ах, да, я забыл. У тебя УЖЕ НЕТ учителя!
Я убил своего брата «мастера Шенг-Лонга»!
Учитель мертв?!?
НЕТ!!!
Сволочь! Ты ответишь за это!
ИЙЯА!
Стой, гад!
?!?
...Эй! Где он?! Куда он делся?!
ГАЦ
Ты научишься тому же, если пойдешь со мной. У нас с тобой одна дорога, один путь!
Это у тебя одна дорога, мерзавец...
...прямиком в ад!
И я тебя туда отправлю! В память об учителе!
КАЦ
Тем временем...
Садимся!
Кен! Он там остался совсем один!
Эй, вы, там! А ну оставьте Кена в покое!
Совершенно не дают работать!
Не беспокойся, тебе и этого хватит!
Ага! Гай!
Тебе привет из Метро-Сити, Гай!


ДАК!
Соглашайся стать солдатом удачи, Рю
БАЦ
Кен! Ты жив!!!
Вы не только делите свой хлеб...
...но хотите разделить и смерть?!!
Будь по-вашему, вы умрете вместе!!!
КЛАЦ!
Лучше не зарекайся, Бизон!
Так то лучше!
ДАК!
Кен, давай шорюкен!!!!


Думаешь, это конец?
АААА!!!
Со мной все в порядке, парни.
Хотя это было и не легко...
Постой, где Гей? Что с ним?
Утро безусловно выдалось жарким...
КОНЕЦ



После названия игры указаны: первые скобки – место в прошлом хит-параде, вторые скобки – в скольких хит-парадах ПОДРЯД присутствовала данная игра.

Музыкальный парад

1. **Earthworm Jim 2 (MD) на continue (-) (1)**
2. **Toshinden 2 (PSX) мелодия конечных титров (-) (1)**
3. **Donkey Kong 2 (SN) у Funky Kong'a (1) (3)**
4. Road Rash 3 (MD) трасса Italy (-) (1)
5. Dune 2 (MD) выигрыш уровня (-) (1)
6. Sonic 3D Blast (MD) заставка (-) (1)
7. Killer Instinct (SN) начальная (3) (7)
8. Revolution X (PSX) джунгли Амазонии (2) (2)
9. Aladdin (MD) этап Escape (-) (1)
10. Sonic 3 (MD) ледяной этап (5) (4)

8-битные приставки

Classic, Junior, Kenga, Bitman, Subor, LIFA и т.п.

1. **Battletoads & Double Dragon (-) (1)**
2. **Ninja Dragon Sword 3 (-) (1)**
3. **TMNT Tournament Fighters (-) (1)**
4. Jurassic Park (7) (2)
5. Aladdin (-) (1)
6. Bucky O'Hare (-) (1)
7. The Lion King (Super) (1) (4)
8. Toy Story (10) (2)
9. Nyankies (-) (1)
10. Three Eyes Story (6) (3)

16-битные приставки

MegaDrive-2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken и т.п.

1. **Dune 2 (-) (1)**
2. **Mortal Kombat 3 (1) (14)**
3. **Sonic 3D Blast (-) (1)**
4. Road Rash 3 (8) (2)
5. Ultimate Mortal Kombat 3 (4) (7)
6. Toy Story (-) (1)
7. Wrestlemania AG (-) (1)
8. Flashback (10) (3)
9. Zero Tolerance (2) (5)
10. Batman Forever (-) (1)

16-битная приставка

SUPER NINTENDO

1. **Donkey Kong Country 2 (8) (10)**
2. **Mortal Kombat 2 (-) (1)**
3. **Super Mario World (-) (1)**
4. Donkey Kong Country 3 (7) (5)
5. Killer Instinct (3) (13)
6. Doom (1) (4)
7. The Lion King (5) (2)
8. Goof Troop (-) (1)
9. Boogerman (-) (1)
10. Earth Worm Jim 2 (-) (1)

32-битная приставка

Sony PlayStation

1. **Tomb Raider (5) (2)**
2. **Resident Evil (2) (4)**
3. **Pandemonium! 2 (-) (1)**
4. Twisted Metal 2 (7) (7)
5. Final Fantasy VII (4) (3)
6. Crash Bandicoot 2 (-) (1)
7. Command & Conquer (10) (6)
8. Herc's Adventure (-) (1)
9. WipeOut XL (-) (1)
10. Porsche Challenge (9) (2)

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

8 бит

Addams Family
Хочу дополнить Антона Миллера из Москвы (№30). Войдя в тайник, который находится в библиотеке, вы увидите пять свисающих цепей. Если дернуть за первую (самую левую), попадете в тайник с лодкой, за вторую — в склеп, за третью — в подвал, за четвертую — упадете в пропасть, за пятую — окажетесь у Пагсли.
D S V, г Москва

Crack Out
Выход на концовку игры. Введите пароль MERRY CHRISTMAS
Виталий Голованов, г Владивосток

Double Dragon
5 жизней. На экране выбора персонажа зажмите вверх, А, В и затем нажмите «Start»
Андрей Д., г Москва

Bionic Commando
Бесконечные продолжения.
Когда на экране появится GAME OVER, не теряйтесь, а сразу нажмите кнопку А. Вы продолжите игру.
Wildman, г Санкт-Петербург

Bural Figter (Beroi Worrior)
Код LTBB, введенный в качестве пароля, позволит вам начать игру с полным вооружением
Сергей Шматков, г Краснодар

Laser Invasion
Этот прием позволит вам получить в свое распоряжение 10 коммандос. Войдите в OPTIONS, установите курсор на игроков, нажмите 3 раза вправо, 3 раза А, 3 раза вправо, 3 раза А, и вправо. Затем нажмите 18 раз А, три раза и «Start».
Сергей Дубинин, г Хабаровск

Faria
Супер опции. Введите в качестве своего имени GAOGAO, и вы станете неубиваемым, бесконечно богатым и т п.
Jimmy&Jane, г Екатеринбург

Guerilla War
На титульном экране нажмите А, В, и «Start». Появится меню, в котором вы сможете выбрать этап и установить желаемый уровень сложности
Василий Белов, г Казань

Solar Jetman
Коды, дающие хорошие деньги
12 «D» — $111 111,
12 «G» — $222 222,
12 «L» — $555 555,
12 «P» — $888 888,
12 «Q» — $999 999
Андрей Житников, г Комсомольск-на-Амуре

Ironsword
Если у вас меньше двух жизней, то в момент получения пароля замените в нем пятый символ на N — после возобновления игры жизни восстановятся
Elvis, г Москва

P.O.W (Prisoners of War)
Начать игру с 20-ю жизнями: на титульном экране нажмите А, 2 раза В, 2 раза вверх, вниз, влево и «Start»
Бравый солдат Швейк, г Киев, Украина

Vigilante
Выбор уровня. На титульном экране нажмите вверх, влево, А,В. Вы попадете в секретное меню, где можно выставлять уровни.
Алексей Федоров, г Самара

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Bomber Man
Супер-бомба
OLFEMCHIHHLEKEKIHIHF
Kiky Arc, г Москва

The Empire Strikes Back
Полная Сила. Во время вызова силы нажмите «Start», затем зажмите вправо и, не отпуская, нажмите «Select», «Start», А, В, затем В, В, «Start», А, В, «Start», В, В и «Start»
Михаил Шмелев, г Москва

Immortal
Если вас угораздило нажать на «Start», то примите к сведению следующее. Если вы нажмете влево+А+В, то продолжите игру, а если вправо+А+В — благополучно вернетесь на начало
Сергей Журавлев, г Москва

Indiana Jones and the Last Crusade (Indiana Jones 2)
На последнем уровне надо запомнить порядок букв на полу и потом, когда вам придется прыгать по буквам, прыгайте только в этом порядке
Video-Hooligan, г Санкт-Петербург

Gun Smoke
Во всех стадиях есть места, где спрятаны фотографии бандитов. Их (эти места) можно найти так: если вы стреляете и видите, что пуля исчезла недалеко от вас, не достигнув какой-либо цели, то это и есть тайник
Сергей Иванов, г Минск, Беларусь

Summer Carnival'92 (RECCA, Thunder Bird)
В начале игры поставьте «NORMAL GAME», зажмите «Select» и нажмите «Start» — будет SOUND TEST
Alien 3, г Таллин, Эстония

Dream Master
Бессмертие: на заставке нажать вверх и «Start»
Виктор Шкарянов, г Северо-Задонск, Тульская обл

Fatal Fury Special
В 35 номере Александр Макаров писал, что не может найти третий спец. прием. Попробуйте нажать влево, влево+В. Должно получиться
Стас Малашкин, г Москва

Titanic
Пароли уровней: 2. KKRLAAQ, 3. NOADACA, 4. KLEYHGN, 5. ZIEERUW, 6. MYTTITF.
На седьмой и восьмой уровни паролей нет
D S V, г Москва

Tom & Jerry
В №30 в «No Problems» один камикадзе Ozzy Spitter (от редакции: не один, а одна — мы-то знаем, кто скрывается под псевдонимом Ozzy Spitter, но никому не скажем) пишет, что в 3-ем уровне в бонусе нет выхода, и советует покончить жизнь самоубийством, напоровшись на муравья, чтобы выбраться оттуда. Поправляю. Во-первых, это не третий уровень, а второй подуровень второго уровня. Во-вторых, выход есть! Собрав сыр внизу, подпрыгните, оттолкнувшись от гусеницы, на верхнюю площадку. Соберите сыр наверху и в левом верхнем конце экрана ткнитесь лбом в стену (двери здесь, действительно, нет), и вы выйдете из бонуса. В-третьих, начинающим напоминаю, что еще в 14 номере А.Никитченко дал код, позволяющий иметь бесконечные жизни
Video-Hooligan, г Санкт-Петербург

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

MegaDrive™

Balls. Thn Battin nf thn Balls
Красный пояс A, вниз, вниз, B,B,B C, влево, вправо
Зеленый пояс A,A, вниз, C,B,A, вверх, вверх, вниз
Коды набирать в экране заглавия.
Alone Star, г Киров



Dune 2
В ходе игры поставьте игру на паузу, в режиме PASSWORD наберите код SPLURGEOLA и несколько раз нажмите на END Когда вы вернетесь в игру, то увидите, что ваши кредиты неумолимо растут до 25000 Для самых расточительных сообщаю, что ввод этого кода можно повторять многократно на каждом этапе
Dima SB1000, г Москва



Spider-Man: Separatioe Aexlety
В режиме 1-PLAYER начините играть любым бойцом, а когда его жизни будут подходить к концу, на втором джойстике нажмите «Start» — сверху выпрыгнет второй боец с полным комплектом жизней.
Николай Балашов, г Москва

Beavis aed Bett-Head
В туре Burger World на кухне на кнопочках есть буквы, из которых нужно набрать код. Так вот, этот код BUTT-HEAD
Сергей Куликов, г Санкт Петербург

Forgettee Worlds
Бесконечные жизни. Начините игру в режиме двух игроков, и когда второй погибнет, быстро нажмите несколько раз Start
Андрей Перкин, г Кемерово

Cannon Fodder
Когда у вас кончатся все рекруты, и вам дадут последний шанс (THIS IS YOUR LAST CHANCE), сдавайтесь в плен — вас перебросят на следующую фазу или миссию
Курилка Смоук, г Лыткарино, Московская обл

Bloodshot
На паузе
Оружие RAPID C, вниз, C, вправо C,C
KINGHELL вправо, влево, вправо, C,A,A
LOCK ON (с прицелом) A C влево, вправо, влево, вправо
BRLAKER (заряд летит в разные стороны) C, вверх, B, вверх, A,A
Мистер X, Шубино-2 Московская обл



Earth Worm Jim 2
Eler Canl, дав в 33-м номере кучу секретов этой игры, все-таки один пропустил. Если набрать код любого оружия, а затем сразу CBB ACB AA, то получишь чистенькими 5000 зарядов этого оружия
Александр Ермаков, г Санкт-Петербург

Splatterhouse 3
Секретный уровень. На первом уровне доберитесь до босса быстрее, чем за три минуты. Превратитесь в мутанта и убейте босса. После победы жмите «Start». Произойдет диалог, и на экране появится надпись «Stage X The strange level». А вот пароль на Stage X GOFMTS
Автор не известен

Demolitioe Mae
Переключение уровней. На паузе наберите вправо, вправо, A, B, B, A, Start.
Shwan Michaels, г Санкт-Петербург

Genship
Пароли.
Easy 2 19542366,
3 88488008, 4 53858710
Hard 2 22352493,
3 95184011, 4 60922595
Phantom, с Фаустово, Воскресенский р-н Московская обл

Power Moeger
Введя код 2MNOA2WSD, вы обнаружите, что вам доступны ВСЕ 195 территорий Королевства
Александр Макаров, Артем Сафарбеков, ред

Qeod Challenge
Пароли сложности NORMAL
2 ECGT, 3 M4SR, 4 DTXG,
5 9F2J, 6 13RB, 7 PNF5,
8 CR11, 9 5JE8, 10 8SW6,
1 HGLY, 12 Q44E, 13 WHCM,
14 TVG2, 15 SNDN, 16 B16A.
Ermak, г Санкт-Петербург

Vectormae 2
На паузе вверх, вправо, A B,A, вниз, влево, A, вниз — выбор уровня;
комбинации B,A, влево, влево, B A, влево, вниз, влево, вверх A, вверх — укажут ваши координаты
Cybernator «V», п Врангеля Находкинский р-н. Приморский край

Woody (Ferias Frestradas do Pica-Pae)
В №31 Александр Артеменко написал, что попал в бонус этой игры случайно и точно не знает, как туда попадать. Действительно, заработать бонус в этой игре сложно. Для этого нужно пройти уровень, не потеряв ни одной жизни и убив 50 врагов. И еще нюанс. На первом уровне 50 врагов вам не убить. Поэтому в конце уровня, когда вы увидите птицу, убейте ее, подойдите к краю пропасти и направьтесь к выходу. Вы опять увидите птицу. Убейте ее и повторяйте эту операцию, пока не будет убито 50 врагов
Алексей Малеев, г Москва

ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

Beaety aed the Beast
Выбор уровня. Во 2-м экране введите B, вверх B,B,A, вверх, вправо,A,B,A, вниз, влево,A, вниз.
Ermak, г Санкт-Петербург

Boogermae. A Pick aed Flick Adveetures
В любой момент игры на втором джойстике нажмите A+B+C — Бугермен будет летать
Алексей Симбирев, г Волгоград

Doom Troopers
Когда вы потеряли жизнь, поспешите нажать кнопку A, иначе вас отбросит на далекое расстояние от места вашей гибели.
Nightwolf, Liu Cang, Stryker, г Владивосток

Ecca Jr.
Коды этапов 2 CFR, 3 HOF, 4 PCL, 5 FCL, 6 CRS, 7 LJS, 8 ROS, 9 OSH, 10 HRL, 11 OFJ, 12 JFR 13 FLP, 14 RHJ
Владимир Терехов, г Москва



F-15 Strike Eagle 2
С кодом JTJ067TN7V вы начнете играть в звании LT COLONEL на уровне VETERAN
Антон Белов, г Владивосток

Fllek
Секретное меню. В игре нажмите Start, затем еще раз Start. Затем нажмите вниз+Start и держите Start, пока не наберете вправо, вправо, вправо, влево, влево, влево, вправо, вправо, влево, влево, вправо, влево, Теперь отпустите Start.
Александр Миняев, г Москва

Galaxy Force 2
8 жизней. На заставке GALAXY держать Z
Дмитрий Волков, г Орел

НЕТ ПРОБЛЕМ / NO PROBLEMS

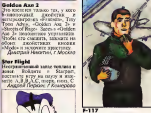
MegaDrive™

ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ



Golden Axe 2
Это касается только тех, у кого 6-кнопочный джойстик и четырехигровка «Fantasia», Tiny Toon Adv.», «Golden Axe 2» и «Streets of Rage». Здесь в «Golden Axe 2» непонятное управление. Чтобы его сменить, зажмите на обоих джойстиках кнопки «Mode» и включите приставку.
Дмитрий Никитин, г.Москва

Star Flight
Неограниченный запас топлива и денег. Войдите в Starport, поставьте игру на паузу и нажмите A,B,B,A,C, вверх, вниз, C.
Андрей Перкин, г.Кемерово



Quack Shot
В египетской пирамиде, чтобы на вас не упала плита, нажмите кнопки с изображениями: 1. солнце, 2. луна, 3. звезда.
Punisher, г.Химки, Московская обл.

Klax
Чтобы увеличить сложность игры, на заставке нажмите вверх-влево, A,B,C и «Start».
Андрей Перкин, г.Кемерово

Street Racer
В режиме выбора героев введите код ABC BAC AC. Теперь, зажав кнопку A, джойстиком можно изменять характеристики героев.
Автор не известен

Theme Park
Если в вашем парке постоянно ломаются аттракционы, а денег на механиков нет, то ОБРЕЖЬТЕ дорожки, ведущие к аттракционам, оставив одни или два самых вместительных. Именно обрежьте дорожки, но не закрывайте убыточные аттракционы. Тогда число посетителей не уменьшится, а ремонт аттракционов сможет и подождать.
Олег Лобанов, г.Климовск, Московская обл.

F-117
Коды миссий:
1. BL5QH8, 2. 2LVK38,
3. NKFWU7, 4. UJQ3K6,
5. 8LWC68, 6. PNBMG2,
7. NQUC94, 8. LL9J68,
9. 3YVGR4, 10. PYH624,
11. E3SN87, 12. M2KWY6,
13. CWPHQ2
Артем Тарасов, г.Нижний Новгород

Zero Tolerance
Если у вас нет оружия, можно бить ногой. Для этого нажимайте назад+B.
Дикая кошка, г.Екатеринбург

Puggsy
Доступ ко всем уровням:
600 276 007
714 325 661
027 316 576
Доступ к боссам:
205 632 654
640 215 777
227 413 146
Slater с Сергокала, Дагестан

ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

Skitchin'
Совет. На первом уровне НЕ выигрывайте, а придите к финишу на месте ниже пятого. Зато попрыгайте на лавочках, трамплинах и поваленных дорожных знаках. Проделайте это (то есть «не выигрывайте и прыгайте») раза четыре. Если вы как следует постарались все это проделать, то у вас на счету станет около 400 долларов.
Max and Nik, г.Владивосток

Where in the World Is Carmen Sandiego?
Патрульный: DBHBKDB
Исследователь: XXNBBMM
Инспектор: DNDKJGD
Первый Сыщик: LHMNFGF
Сыщик: RRXKGND
Увидеть создателей игры можно так. Выберите «About Carmen». Затем, когда появится значок «Electronic Arts», нажмите и удерживайте влево.
Boss, г.Новый Уренгой, Ямало-Ненецкий авт. окр.

Weapon Lord
Korr. Уровень сложности ADVENTURER: AAC CCB BAA CCB AAB CAA, CBA AAC BCB CBB ABB BBB.
Уровень сложности WARRIOR: BCC ACB CAB ACB BAA CBB, CBB BAB BAA BAB ABB ACA.
Уровень сложности BARBARIAN: BBB AAA AAC CAB ABC ACB, CAA BBC BCA ACA CBA CCA.
Уровень сложности WARLORD: BCA BAA CAB ACB ABA AAC, CBC BBC AAA BAB CBB BAB.
Введя код AAC ACB BBC AAA CCB CAA, вы сможете играть Zarak'ом, но при условии, что нажатием кнопки «Start» пропустили просмотр предыстории.
Zarak. Уровень сложности WARLORD: AAC CBB ABC CBC BBC CAB, BCA AAB CAB AAC ACB ABA.

Demon Tornado, г.Вологда

Fatal Fury 2
Хочу дополнить А.Макарова и А.Сафарбекова (№21), написав суперприемы остальных бойцов.
Andy: вперед, вперед-вниз, вниз, назад-вниз, вниз, вперед-вниз, вперед-вниз, вперед, B.
Cheng: назад-вниз, вниз, вперед-вниз, вперед, вперед-вверх, Y.
Yamada: так же, как Cheng, но вблизи.
Nightwolf, Liu Cang, Stryker, г.Владивосток

NHL'97
Для того, чтобы сыграть двумя секретными командами EA Sports и Renegads, на заставке зажмите кнопки A,B,C и, держа их, поставьте экран установки команд (режим REGULAR GAME).
Димон Ман, г.Москва

Vectorman и Vectorman 2
А Вектормен, оказывается, ловкач: он может падать медленнее, чем обычно. Для этого при падении стреляйте вниз.
Макс Володенков



г.Москва

World Championship Soccer II
Финал Challenge Game Россия – Германия. FAF6Z0CX
А.Р.Ermak, г.Владивосток

Fatal Fury 2
Если во второй строке меню DIP SW(itch), про которое рассказывалось в №31 (см. стр. 87), поменять пятый знак на единицу, то во время боя можно будет сделать суперудар, зажав MODE и нажав Y или B (в зависимости от персонажа).
Андертейкер,

НЕТ ПРОБЛЕМ / NO PROBLEMS

Super Nintendo

Alfred Chicken
Секретная зона. На первом уровне с помощью шара с подсолнухами взберитесь на стену справа от вас и пойдите влево. Когда дойдете до тупика, нажмите ↑, и вы попадете в комнату с дверью, ведущей в секретную зону. Отсюда вы сможете попасть во 2, 3, 4 или 5 уровни.

Антон Климов, г. Москва

ROBOCOP

Robocop 3
Восстановление энергии. В игре нажмите "Start", затем трижды "Select".

Jane Ball, г. Новосибирск

Boxing Legends of the Bing
В игре есть десятый уровень, на который нет пароля.

Kicker, г. Петрозаводск

Wing Commander
Выбор уровня. На заставке нажмите B,A,B,Y,B,Y,L,A,R,A, а затем "Start".

Dron, г. Москва

Dragon Ball Z
Управление всеми персонажами. На втором джойстике в OPTIONS зажмите вниз и нажмите Y, X, A, B, L, R и вращайте крестик джойстика, пока не услышите звук выстрела.

Small Dragon, г. Санкт-Петербург

First Samurai
Выбор уровня. На заставке зажмите одновременно L,R,X,A. Затем в момент начала игры нажмите → для выхода на уровень 1-2, ↓ — на 2-1, ← — на 2-2, ↑ — на 3-1.

Рептилия, г. Донецк, Украина

Lamborghini American College
Если вы пройдете гонку, не задев ни одной машины соперников, получите 100000 долларов.

Алеут, г. Якутск

Mechwarrior
Непобедимость. Выберите START GAME, подсветите третью опцию и нажмите B. На следующем экране выберите что-нибудь и выйдите из него. Вновь появится предыдущий экран, но уже с новой опцией. Выберите ее и своего робота, а затем начните игру. Теперь поставьте игру на паузу и нажмите A,L,L,Y, A,L,L,Y, A,L,L,Y и A. На экране должно появиться слово INVINCIBLE (непобедимый).

Jan the Best, г. Калуга

Populous
Пополнение энергии. В игре нажмите A,B, затем зажмите ← и вновь нажмите A и B. Теперь зажмите и держите L,R,A,B,X и "Select" до изменения цвета иконки SWAMP. Войдите в эту иконку и нажмите B.

Борис Т., г. Санкт-Петербург

Becky Bodent
Бесконечные продолжения. На заставке нажмите "Start", чтобы заставить Рокки бежать через экран, а затем очень быстро нажмите Y,A,R,B,A. Появится экран опций. Измените в нем значение CONTINUE на знак "?" и получите бесконечные продолжения.

Капо, г. Смоленск

X-Kaliber 2097
Выбор уровня. На заставке нажмите R,R,L, ↑, ↓, L, ↓, ↓, ↓. Если прием сработал, заиграет музыка. Тогда нажмите Y, чтобы переместить курсор на NEW GAME, и снова нажмите Y. На экране появится слово ROUND, нужный из которых вы сможете выбрать кнопкой Y.

Троглодит, г. Москва

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Cool Spot
Чтобы увидеть финальные кадры, на титульном экране нажмите L, ←, R, →, ↑, X, ↓, B.

Иван Тришкин, г. Хабаровск

Smash TV
Повышение скорости. На экране опций нажмите ←, →, ↑ и дважды R.

Борис Точилин, г. Москва

Universal Soldier
Пароли:
1.2. BZCXD, 1.3. FWGVH,
2.1. MRKSN, 2.2. PRGMR,
2.3. TCMCB, 3.1. QWYRW,
3.2. BCMVG, 3.3. XVXVX,
4.1. QWRTY, 4.2. KBRDS

Сергей Кирюхин, г. Краснодар

Spindizzy Worlds
Введите пароль MIMICHAN, и вы попадете в специальный тестовый режим, где сможете выбрать желаемый уровень.

Bam Bam Damm, г. Владивосток

Super Conflict
Выбор уровня. На карте зажмите одновременно B,L,X,Y, затем отпустите X и нажмите X снова. Отпустите все кнопки, и теперь нажатием вместе B и L вы можете переходить к другим участкам карты.

С. Сергеев, г. Новосибирск

Super Valis IV
Выбор уровня. На титульном экране трижды вверх, вниз, влево, вправо, затем дважды "Select", затем Y, B и, наконец, "Start".

Bad Boy, г. Екатеринбург

Tom and Jerry
Увеличение числа жизней. На заставке нажмите →, →, ↑, ←, ↑, →, ↓, B,A, "Select", "Start", "Start".

Влад Страшненко, г. Москва

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Joe & Mac 2: Last in the Tropics
Пароли, дающие 9999 фунтов. Розовый камень 1: MFRR JFKM QSKT FLDB, Оранжевый камень 2: FGGJ NSFH KTQC GPDB, Желтый камень 3: JNSB QSJJ CGDD KDFB, Зеленый камень 4: FGGH NSFH KTBC GRFB, Голубой камень 5: QHPS FRST NSTR BTFB, Синий камень 6: HRTR KMTS JSST HJGB, Пурпурный камень 7: LFRN JFGM QSML FLGB.

Мишель Старостин, г. Москва

Thunder Spirits
99 продолжений. На заставке быстро нажимайте B (пока звучит колокол). Каждое изменение тона прибавляет вам продолжение, но для их получения необходимо еще дождаться конца деморолика.

Гордон, г. Волгоград

Trolls
Выбор уровня. На экране выбора персонажей выберите троллей в следующем порядке: Голубой, Красный, Зеленый, Красный, Розовый, Голубой и Розовый. Если все сделано правильно, с экрана должна исчезнуть кошка. Начните игру и поставьте ее на паузу. Обратите внимание на цифры в левом нижнем углу экрана. Это и есть номер уровня, который можно менять, нажимая ВЛЕВО или ВПРАВО.

Дмитрий Дорохов, г. Москва

The Hunt for Bed October
Выбор уровня. На паузе нажмите Y восемь раз.

Игорь Троицкий, г. Владивосток

ТАМАГОЧИ — твой виртуальный друг от СИМБА'С

«8 in 1» и «10 in 1» (King Pet)
Как выигрывать в карты. Я обратил внимание на то, если при игре в карты нажимать одну и ту же кнопку (A или B) сразу после третьего сигнала, карта, обычно, либо остается прежней, либо увеличивается на единицу. Таким образом, после случайного выпадения первой карты, следующие вы сможете угадывать практически точно.

Тамаго-сан, г. Москва

«8 in 1» и «10 in 1» (King Pet)
В инструкции к этой игрушке я обнаружил неточность: туз относится к "малым" картам, его значение — единица.

Ефим Т., г. Москва

«8 in 1» и «10 in 1» (King Pet)
Сколько я не пою своего зверька водой, на шкале сытости это не отражается. А как у других?

Наталья Орлова, г. Москва

НЕТ ПРОБЛЕМ



PlayStation



Adidas Power Soccer

Команда-мечта (Dream Team) На экране выбора игроков нажимайте одновременно L2+R2+□+☒ до тех пор, пока в качестве названия вашей команды не появится Dream Team

Алексей Егоров, г. Москва

Tetris Plus

Выбор уровня Выберите "Puzzle Mode" и опцию "Password" Как только появится экран ввода паролей быстро нажмите ↓, ↓, →, ↑, ↑, →, ↑, ↑, ↑, → и снова повторите ввод этой комбинации Теперь нажмите ☒, и когда игра стартует, вы увидите меню выбора уровней

Dron г Санкт-Петербург

Machine Head

Бесконечная энергия В главном меню нажмите ○, L1, L1, L1, ○, L1, ○, ○, L1, ○, ○, ○, L1, L1, L1, L1, L1, ○, ○, L1

Неограниченное снаряжение В главном меню нажмите ○, ○, ○, ○, L1, ○, L1, L1, ○, L1, ○, L1, L1, ○, L1, ○, L1, L1, L1, L1

Выбор уровня. В главном меню нажмите L1, ○, L1, L1, L1, ○, ○, ○, ○, L1, L1, ○, ○, L1, ○, L1, ○, ○, ○, ○. Далее кнопкой R1 вы сможете выбирать уровни

Станислав Сорокин, г Москва

Agile Warrior F-111X

Прозрачная карта ←, □ (4 раза), ↑, △ (3 раза), →, ○, ↓, ☒, ○ (5 раз)

Контрастность: ←, K (4 раза), ↑, T (3 раза), →, O, ↓, X, ↓ (3 раза), T (3 раза) Теперь кнопками □, ☒, △, ○ можно менять контрастность

Reptile, г Киров

Blood Omen. Legacy of Kain

Чтобы просмотреть все кинозаставки в Dark Diary, введите во время игры ←, →, K, O, ↑, ↓, →, ←

Николай Добшинский, г Серпухов

The Incredible Hulk

Пароли уровней
2 603EE0C530,
3 B08E0F0802,
4 000026B69B,
5 40074DFF12

Gamer Jim, г Волгоград

College Slam

Frat-команды Нажмите ↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →

Reptile, г Киров

Command & Conquer

Пароли Nod
10 A8SHPAHXW,
11 0X3UK0P94,
12 QGDUMSK2J,
13 SZP09VDSB

Андрей, Резекненский р-н, Латвия

Wipeout

На экране выбора игроков подсветите ONE PLAYER, зажмите L1, R1, ВПРАВО, Start, □ и ○ и нажмите ☒. Теперь при выборе трасс у вас появится еще одна секретная трасса, называемая 'Firestar'

Дмитрий Силкин, г Санкт-Петербург

Gex

Неуязвимость На паузе зажмите R1 и нажмите ↑, ○, △, ↓, →, □, ↓

Алексей Корухов, г Москва

In the Hunt

На паузе:
увеличение скорости △+R2,
снижение скорости △+L2

Reptile, г Киров

Loaded

На паузе зажмите L1 и L2 (секунд на 10) и, продолжая держать эти кнопки, введите

Выбор уровня — ↑, →, ↓, влево, △, ○, ☒, □, ☒, △, □, ○

Алексей Корухов, г Москва

Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero

Все коды набираются на экране ввода паролей

Очень крутой код, переносящий Саб-Зиро с 20 000 очками experience на последний этап ZCHRRY. Более того, если вы после этого погибли, нажмите L1, чтобы сразу подраться с Куан Чи, и R2, чтобы подраться с Шинноком!

Бесконечные жизни GTTBHR

Просмотр финальных титров CRVDTS

Десять "уры выносливости" NXCVSZ

Агент Купер, ред

Motor Toon Grand Prix

В главном меню подсветите OPTIONS, зажмите L1+L2+R1+R2 и нажмите ☒. Вы получите доступ к дополнительным опциям

General, г Москва

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Disruptor

Пароли уровня сложности HARD
1 GAUNTLET — начало игры;
2 FACTORY — □○☒○△☒☒△○△☒□,
3 ROOFTOPS— ☒△□○□☒○□△△△△,
4 STATION — △△△○○☒☒○△☒□□,
5 TERRAFORMER — □○○□☒△☒□☒○○△,
6 MARS — ○△□△☒☒○○△☒△☒,
7 ARCTICA — ☒○☒T○□□△☒○□△,
8 MINES — △□○☒△△☒○△△☒☒,
9 REACTOR — □□□△△☒□☒○○○○,
10 ASTEROID — □○☒△□△△☒□○△□,
11 NIGHTMARE — △△☒□□○△△△□□○,
12 CELL — ○○△△☒○□△☒☒○□,
13 FORTRESS — △△□☒△△○□□□☒○

Judge Leokan, г Москва

The Adventures of Lomax

Пароли уровней
6 □☒△ ○○○ ○☒,
7 ☒△○ ○○□ ○☒,
8 △△□ ○○□ ○☒,
9 ☒○☒ ○☒☒ ○☒,
10 △□△ □☒☒ ○☒,
11 ○□○ □☒☒ ○☒,
12 □□□ □☒□ ○△,
13 ☒☒☒ □☒☒ ○□,
14 □△○ ☒☒△ □☒,
15 ○△□ ☒☒△ ○☒,
16 △△☒ ☒☒△ □☒,
17 □☒△ △□△ □☒,
18 ☒☒□ △□△ □☒,
19 △☒□ △□△ □☒,
20 ○☒☒ △□△ □☒,
21 □□△ ○□△ □☒,
22 ☒□○ ○□△ □☒

Александр Гусев г Ивантеевка, Московская обл

Iron & Blood

Полная карта На паузе нажмите △ △ L2 R2 L2 R2 R1 ○

D J Фризовик, г Москва

Warcraft 2: The Dark Saga

Постройте 3-4-х магов, наделите их невидимостью и проберитесь на вражескую базу Примените заклинание ICE BLIZZARD с таким расчетом, чтобы накрыть и TOWNHALL, и крестьян, в него входящих Это лишит противника средств к существованию

Диметродон, г Москва

Street Fighter Alpha 2

Как выполнять Custom Combo? Это, кстати, такое комбо, когда если ты нажмешь одну кнопку, компьютер будет без перерыва дублировать ее, пока не нажмешь следующую. Когда суперлинейка заполнится до одного (хотя бы) уровня нажмите два удара ногой плюс удар рукой (или наоборот) Теперь можно выполнять Custom Combo!

M Bison г Волгоград

Street Racer

Пароли NEJATI — золотой кубок, TRAFIK — серебряный кубок

Gamer Jim, г Волгоград



MegaDrive™

СОНИКИАДА: СЕКРЕТЫ

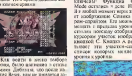
Признаю правоту Кости и Данила из Санкт-Петербурга, секретов для "Соникиады" в отличной статье Романа Еремина (см №29) действительно было маловато И это правильно, каждый должен заниматься своим делом — Ромик игры описывает, поскольку это любит, а я затем пишу к ним сборник секретов, так как в играх превыше всего ставлю именно обилие "читов" и тайн.



Часть первая

Sonic the Hedgehog

Почти все секреты к первому Сонику уже были опубликованы в нашем журнале Их я просто дополню своими комментариями



1 Как войти в меню выбора уровня, было написано в статье Ромика Добавлю, что после нажатия Reset, вам не придется заново вводить этот код — просто нажмите на заставке A+Start При этом также не обнуляется счетчик изумрудов и продолжений, что открывает простой способ их добычи — выбираете в меню Special Zone, берете кристалл и собираете 50 колец для получения continue Жмете Reset, A+Start и снова идете в бонус или еще куда — все ранее собранное останется при вас!

2. Если у вас картридж "раннего выпуска", то вы, наверняка уже знаете, что с ним делать Но даже, если вы владеете новейшим китайским творением, советую ввести на заставке комбинацию UCDCLCR (здесь и далее U,D,L,R — направления стрелок джойстика) Вы услышите звук Теперь игра будет запущена в режиме Control Mode нажатая в паузе кнопка A перезапустит игру, B (удерживать) — сильно замедлит движение (прыжки, само собой, отключаются), а C и вовсе задействует покадровый просмотр анимации

3 Для тех, кому повезло с картриджем, поясню, как делать все то, что позволяет вам режим Debug Mode (включается продолжительным нажатием A после запуска игры в предыдущем режиме) В левом углу вместо счетчика времени будет счетчик количества спрайтов на экране и 16-ричные координаты героя Замещенные ими счетчики не просто не видны, а вообще отключены! Функции Control Mode остались в деле Нажатие B в любой момент игры замещает изображение Соника курсором-спрайтом Его можно перемещать в пределах уровня, расставляя повсюду отображаемый курсором участок изображения кнопкой C Кнопка A перелистывает эти участки-спрайты, список которых меняется от уровня к уровню

4 Дождитесь демонстрашки и жмите часто A+B+C — Соник собьется с заложенного в картридж маршрута и, почти наверняка, погибнет

Часть вторая

Sonic the Hedgehog 2

1 Для входа в меню выбора уровня слушать музоны не обязательно — достаточно нажать B или C, выделив номера в меню Sound Test в том порядке, в котором они были перечислены в 21-ом номере в статье Еремина Кстати, при этом задействуется и режим Control Mode



2. Последовательность мелодий 1-1-2-4 (слушать в меню Options) дарует вам 14 продолжений Но чтобы принять этот дар, вам придется начинать игру из этого меню (а значит, с первого уровня) и с неизменной (до Reset) музыкой

3 Продолжаем слушать звуки, теперь в меню смены уровня Супер-Соник активируется рядом мелодий 4-1-2-6 (на последнем пункте прозвучит победный "дзинь", запуск неуязвимого огненного колобка производится при наборе 50 колец обычным прыжком) А "дата" 1-9-9-2-1-1-2-4 (24 ноября 92-го года была завершена кодировка игры) задействует режим Debug Mode на последнем пункте прозвучит колокольчик — выделите в меню интересующий вас уровень и, зажав A, жмите на Start Если же зажать кнопку C, то цветовая палитра игры сместится, и некоторое время (до первой гибели или завершения уровня) вы будете бегать по "сумеречной зоне" Оба кода могут быть введены одновременно, их действие не прекращается после нажатия Reset И не включайте режим "Tails Alone", ибо лисенок не может обернуться курсором

4 Еще одно извращение с цветами войдите в режим Debug и среди спрайтов доступных на уровне Emerald Hill Act 2, найдите длинный водопад (в списке он идет перед коротким и средними водопадами и до установки почти не виден) ОЧЕНЬ быстро нажимайте C (или зажмите Turbo-C, если у вас турбо-джойстик) и двигайте курсором по экрану, пока значок жизни в нижнем правом углу не позеленеет Теперь переключайтесь на Соника и голубизна вернется к ежу после вашей гибели или завершения уровня



5 Супер Тейлс вступает в бой Введите оба кода из первого пункта, активируйте Debug Mode и выберите в списке спрайтов телевизор — "Transfer Box" Поставьте его и, набрав колец, обернитесь в Супер-Соника Теперь разбейте телевизор Соник передаст неуязвимость напарнику, но оба героя сохранят свой облик, просто вокруг лисенка будут мерцать звездочки



6. Еще одна ипостась колючей зверюги — Гипер-Соник — прячется в стене на уровне Oil Ocean, Act 2 С начала уровня бегите вправо до зеленых горелок, запрыгните на самую правую и продолжайте жать вправо

greatdragon.ru

СОНИКИАДА: СЕКРЕТЫ

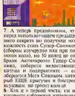
MegaDrive™

Вы наткнетесь на пачку копий (запаслись ли кольцами?) и, отскочив, попадете в пушку. Если вы все еще жали вправо, то опять вернетесь на колья, наполовину войдя в стену, где и превратитесь в Гипер-ежа. Скорее выпрыгивайте влево — Гипер Соник быстрее и прыгучее Супера, но по-прежнему уязвим. Любое принудительное движение (подъем на лифте, перемещение по трубопроводу и т.д.) возвратит вас в обычное состояние.



7. А теперь предположим, что перед использованием предыдущего секрета вы получили возможность стать Супер-Соником (сбором изумрудов или при помощи кода), но 50 колец не собрали. Активировав Гипер Соника, соберите недостающие кольца и подпрыгните — еж обернется Мега Соником, который ЕЩЕ прыгучее и быстрее, неуязвим, но тратит кольца.

8. Как и в первой части, вы не потеряете собранных изумрудов, если начнете игру из Options. Для этого отметьте пункт Player Select и нажмите на Start.



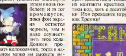
9. Набрав на заставке код UUUDDDU, вы услышите звук. Всюду в игре, где было написано одно из имен лисенка (Тейлс или Майлз), теперь будет выводиться другое.



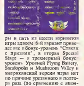
Часть третья

Sonic the Hedgehog 3

1. Все приведенные ниже секреты опираются на код, который сам по себе широко известен, но на счет места и времени его ввода в печатных изданиях сплошная дезинформация. Сходятся все "Сусанины" в одном — комбинацию UUDDUUUUUU надо вводить быстро и четко. Времени на это дается чуть больше секунды — светлый вначале экран с логотипом SEGA сначала почернеет (появится Соник), а



затем вновь побелеет, и за тот промежуток, пока фон экрана остается черным, вам и надо осуществить ввод кода. Должен прозвучать колокольчик, тогда в начальном меню вы сможете выбрать пункт Sound Test, который правильнее было бы назвать Level Select. В нем можно выбрать все уровни одиночной иг-



ры и пять из шести вариантов игры вдвоем. 6-й вариант приведет вас в бонус-уровень "Стакан с призами", а вторая Special Stage — в трехмерный бонус-уровень. Уровней Flying Battery, Sandopolis и Mushroom Valley в американской версии игры нет по причине урезанного в полтора раза (по сравнению с японским оригиналом) объема картриджа. Чтобы сыграть на них после битвы с боссом игры, нужен "родной" картридж либо с этой игрой, либо с "Соник и Наклс" (насчет последнего — смотрите ниже).



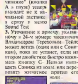
1а). Известен второй (более простой, по мнению его авторов) способ выбрать уровень в этой игре. Утверждается (не мной, повторяю), что надо войти в меню выбора уровней во второй части игры, зажать А и, не выключая(!) приставки, достать картридж, вставить третью часть "Соника" и нажать Reset. Кнопку А велено отпускать на заставке игры, после чего должен появиться вожделенный пункт меню. Я этот изврат пробовал дважды, результата не добился. Если вам не жалко свою приставку, можете попробовать сами, но... По-моему, проще разобрать джойстик и, наложив руки на контакты крестика, вбестистаки код, хоть с десятой попытки. Или проходите игру честно, как Еремин!



2. Читать это имеет смысл лишь тем, кто добился успеха с предыдущим секретом. Control Mode у вас уже активирован. Debug и "сумерки", фактически, тоже



(зажмите А или С перед запуском игры на выбранном уровне). Супер ежом также стать не проблема — трансформирующий телевизор на любом уровне находится в начале списка спрайтов (выводите и разбивайте его время от времени, и вам не придется беспокоиться о кольцах). Появилась новая функция просмотра анимации персонажа — в режиме Debug Mode нажмите B+C. А "обресечивание" (кнопка А в паузе) теперь выводит не к начальной заставке, а сразу в меню Sound Test.



3. Уточнение к приему, указанному в 24-м номере москвичом Владимиром Тереховым. Тейлс может летать (один или с Соником), пока не устанет, если на втором джойстике быстро нажимать кнопку С. Нельзя вытащить Соника из воды или перевозить животное против его воли.

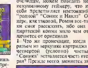


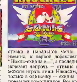
Часть четвертая.

Sonic & Knuckles!

1. Ромику не повезло — китайцы еще не научились делать картриджи с разъемом lock-on, а японские "наклсы", как назло, раскупили злобные геймеры. Но время прошло, и теперь мы, как очевидцы, можем поведать неискушенному геймеру, что из себя представляет настоящий, "родной" "Соник и Наклз". Об игре, как таковой, Роман все-таки смог рассказать, ибо она в пиратской копии мало чем отличается от оригинала.

1. Что же происходит, когда в разъем на верхушке картриджа с четвертой (условно) частью "Соника" вставляется часть вторая? Прежде всего, меняется за-





ставка и начальное меню. А именно, к первой добавляется "Наклс-ехидна в...", а последнее исчезает напрочь — отныне вы можете играть лишь Наклсом, и только в одиночку — ехидна не приемлет помощников. Все изображения и имена героев (Соника и Майлза) в игре дополняются оными для Наклса, и на этом изменения кончаются — вы играете в старых лабиринтах на чуть дополненных декораци-



ях новым персонажем. Учитывая то, что Наклс умеет планировать и карабкаться по вертикальным стенкам, играть им во второго "Соника" гораздо интереснее (и сложнее), чем в третьего — там-то и Тейлс летать может... Из секретов, вследствие полного отсутствия начального меню, без изменения работает



НЕТ ПРОБЛЕМ / NO PROBLEMS

MegaDrive™

СОНИКИАДА: СЕКРЕТЫ

лишь шестой (Гипер-Наклс). Чтобы попасть на экран выбора уровней, нажмите на заставке UUU DDD LRLR — прозвенит колокольчик, вход в меню осуществляет нажатие Start при зажатой кнопке A. Дата выпуска игры сменилась, и для активации Debug Mode звуки нужно слушать в порядке 1, 9, 9, 4, 1, 0, 1, 8.

2. Теперь по поводу присоединения третьей части. В начале она вроде как почти не меняется — добавлено имя Наклса в названии, и сам Наклс в меню выбора героев (опять же, без напарника). Но по ходу игры вы рано или поздно (в зависимости от персонажа) заметите перестановки и замены частей уровней, причем все возникающие переходы и включения выглядят настолько естественно, что на ум приходят лишь два варианта: либо в картридж с S&K упиханы переделанные лабиринты для третьей части (тогда непонятно вообще, зачем вставлять третьего Соника), либо хитрые японцы выпустили Sonic 3, уже проникнувшись идеей lock-on.
Секретный код, несмотря на наличие меню, похоже, не работает (хотя, учитывая сложность его ввода, мой отрицательный результат окончательным считаться не может). Поэтому нелишним окажется тот способ получения жизней, который в третьей части обесценивался режимом Debug Mode. На уровне Launch Base, Act 1 остановитесь по центру первой сирены и, зажав вниз, нажмите C. Самолеты противника будут непрерывно атаковать вас и дохнуть, увеличивая счет игры. И хотя за первую дюжину летунов вам начислят лишь по тысяче очков, остальных игра будет оценивать уже в 10 тысяч, а ведь за каждые 50 тысяч вам дают жизнь! Максимальный счет игры — 9999990, двухсот жизней уж точно хватит на оставшуюся часть игры...

3. Если вставить в разъем lock-on что-то совсем уж не сониковское, игра его проигнорирует, но с первым "Сонником" и "Sonic Spinball" получится нечто поинтереснее. Сначала появятся все герои игры и дружно возопят "No Way!" Однако, если нажать A+B+C, зверушки изменят это мнение и предложат вам сыграть ехидной или ежом на трехмерных бонусах, выдавая пароль за каждый собранный изумруд! Для этого надо собрать указанное в левом углу экрана количество синих сфер, не натыкаясь на красные. Поверхность размечена клетками, в каждой может находиться лишь один шар, так что можно запросто рисовать карты уровней. А без карты кое-где будет трудновато — лабиринты здесь гораздо сложнее тех бонусов, в которые вы попадаете во время нормальной игры. Удобно изображать их схематически на квадрате клетчатой бумаги размером 32x32. Не важно, с какой клетки вы начнете рисовать — пробежав в любом направлении 32 клетки, вы попадете в ту, с которой начинали движение. Для сбора всех сфер вам вскоре придется освоить такие приемы, как разворот прыжком на белом (со звездой) шаре, движение задом (его преимущество в том, что в любой момент можно остановиться и побежать вперед — используйте, когда надо выцарапать синюю сферу из тупичка красных), прыжок через две красные сферы. Можно последовательно перепрыгнуть штук восемь подряд идущих шаров, но не зарывайтесь — рано или поздно приземлитесь прямиком на красный.

Еще один важный аспект — наличие в правом углу шкалы собранных колец. Для сбора указанного там количества, вам придется не только обшарить весь уровень, но и собрать найденные сферы в определенном порядке. Ведь если окружить хотя бы один синий шар контуром из красных, то все красные и синие сферы, что находятся внутри контура, превратятся в кольца (синие при этом будут учтены левым счетчиком). А сбор всех колец, который в третьем Сонике и собственно S&K приводил к появлению continue, здесь даст грандиозный эффект — вас ушлют вперед на 10 уровней! На момент описания я достиг 724-го уровня (пароль — 4649 6469 1850), а также случайно обнаружил выход на уровень номер 130278914 (!!!) с паролем 0259 3817 9591. Уровень весьма прост, но пройти его не удастся — игра на нем зацикливается. Остается надеяться, что его наличие — всего лишь глюк программы. Ума не приложу, как можно заложить в память картриджа сотню миллионов уровней!? Даже шесть сотен их должны были занять мегабит этак восемь, и это при общем объеме игры 16 Мбит!

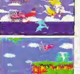
4. Чтобы поиграть Гипер-Соником, Гипер-Наклсом или Супер-Тейлсом на уровнях из S&K, вам понадобится собрать не 7, а 14 изумрудов! Присоедините к разъему lock-on третьего "Соника" и



СОНИКИАДА: СЕКРЕТЫ

MegaDrive™





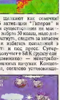




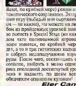
внимательно ищите бонусы. На шести зонах третьей части и плавно присоединенных к ним четырех полноценных зонах четвертой, вы должны собрать сперва семь Изумрудов Хаоса, а затем, получив через гигантские кольца доступ в Hidden Palace, еще семь Супер-Изумрудов. Гипер-звери (не те, что во второй части) еще быстрее "Суперов" — буквально парят над землей и большую часть



боссов щелкают как семечки! Способ активации "Гиперов" и условия существования не меняются — набрав 50 колец, надо дважды прыгнуть, следить за запасом колец и избегать попаданий в пропасть и под пресс. Супер-Тейлс получает в S&K группу единомышленников — неистребимых огненных пичужек. Концовка игры, согласно установившемуся порядку для Гипер и Супер-зверей весьма отличается от обычной, а для Гипер-Соника даже открывается дополнительный уровень (The Doomsday). Попасть на него мог и Супер-Соник в собственно S&K, но без присоединения третьей части собирать изумруды гораздо сложнее. Ведь даже в самом "левом" картридже с Sonic 3 действует (до нажатия кнопки Reset, по крайней мере) режим автоматического сохранения. Завершив игру (победой или поражением — не важно), вы можете на любом из пройденных уровней заново попасть в Special Stage (на каждом акте полноценной игровой зоны имеется, по крайней мере, два, а то и три гигантских кольца) и собрать недополученные изумруды. После чего, отказавшись от continue, выбрать в меню сценариев последний достигнутый уровень и надавать по шеям всем обидчикам огненным кулаком!







Eler Cant

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Александр Макаров и Артем Сафарбеков (ред.), Алексей Ивашов (г. Энгельс, Саратовской обл.), Костя Воробьев (г. Москва) – 2 рисунка, Антон Гультяев (г. Екатеринбург), Евгений Старкин (г. Киров), Максим Ананин (г. Владимир), Виктор Базанов (ред.), Андрей Киппес (г. Тюмень), Андрей Евсигнеев (г. Кимовск, Тульской обл.), Евгений Никитин (п. Кузнечное, Ленинградской обл.), Андрей Беляев (г. Москва), Александр Зайцев (г. Одинцово, Московской обл.), Андрей Братчиков (г. Владивосток).

Поскольку в каждой рубрике «Нет проблем» мы публикуем около 70(!) секретов, к моменту сдачи номера в типографию мы не имеем физической возможности проверить их все, и непроверенные попадают в раздел «Хочешь — верь, хочешь — проверь». Однако, проверку мы ведем постоянно, и многие секреты из этого раздела впоследствии в базе данных редакции получают пометку «Проверено, мин нет!» Такой секрет также засчитывается участнику конкурса при подведении итогов.

NON STOP! Играем без перерыва!

По многочисленным просьбам читателей публикуем перечень игр №№ 21-36.

(О) — описание, решение; (А) — анонс, новость; (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем»; (арх) — из архива журнала

Напоминаем, что перечень игр, описанных в 1-20 номерах, напечатан в 21 номере.

Раздел 1. Игры для 8-битных приставок типа Classic, Junior, Kenga, Bitman, Subor, Lifa

1944
№24 с 89 (НП)
№25 с 89 (НП)

1990 Tank
№27 с 89 (НП)

2010 год
(Street Fighter 2010)
№21 с 82 (НП)
№35 с 88 (НП)

634 Sword (634 May)
№34 с 88 (НП)

Addams Family
№21 с 82 (НП)
№30 с 88 (НП)

Addams Family 2
№22 с 92 (НП)
№28 с 88 (НП)

Addams Family Values
№34 с 88 (НП)

Addams Family 2 Values
№35 с 88 (НП)

Adventure Island
№21 с 82 (НП)

Adventure Island 2
№26 с 89 (НП)

Adventure Island 3
№21 с 82 (НП)

Aladdin
№23 с 18 (О)
№23 с 90 (НП)

Aladdin 2
№27 с 89 (НП)

Alien 3
№21 с 78 (О)

Alien Syndrome
№35 с 66 (О)

Anterotic Adventure
№21 с 82 (НП)

Ariel the Little Mermaid
№21 с 83 (НП)
№21 с 85 (НП)

Arthur Robin
№22 с 20 (О)

Astyanax
№24 с 89 (НП)
№25 с 21 (О) (начало)
№26 с 18 (О) (окончание)

Attack of the Killer Tomatoes
№25 с 89 (НП)

Bad Dudes
№22 с 88 (НП)
№28 с 88 (НП)
№29 с 8 (О)
№30 с 89 (НП)

Barbie
№24 с 88 (НП)
№26 с 88 (НП)
№27 с 12 (О)

Barcelona'92 Olympic
№21 с 84 (НП)

Bart vs the Space Mutants
№36 с 89 (НП)

Baseball
№21 с 8 (О)

Batman
№23 с 92 (НП)

Batman Forever
№31 с 88 (НП)
№34 с 88 (НП)

Batman Returns
№21 с 88 (НП)
№24 с 88 (НП)
№25 с 90 (НП)
№32 с 88 (НП)

Batman & Flash (Monster in my Pocket)
№29 с 88 (НП)

Battle Ship
№27 с 93 (НП)
№30 с 88 (НП)

Battle Tank
№30 с 77 (О)

Battle Tank 2
№25 с 89 (НП)

Battletoads
№27 с 89 (НП)
№29 с 88 (НП)
№30 с 88 (НП)

Battletoads Double Dragon
№21 с 82 (НП)
№22 с 88 (НП)
№22 с 88 (НП)
№23 с 91 (НП)
№24 с 89 (НП)
№25 с 89 (НП)
№28 с 88 (НП)
№31 с 88 (НП)

Big Nose
№22 с 90 (НП)
№29 с 88 (НП)

Bird Fighter (Super Jetman)
№26 с 88 (НП)

Bird Man 3 (Dinosaur Fighter, Bird Dragon)
№21 с 82 (НП)
№24 с 89 (НП)

Biroer
№22 с 90 (НП)
№25 с 89 (НП)

Black Bass Fishing
№36 с 88 (НП)

Blaster Master
№33 с 88 (НП)
№35 с 88 (НП)

The Blues Bros.
№34 с 88 (НП)

Bomber Man 2
№31 с 88 (НП)

Boogerman
№30 с 72 (А)

Boogerman 2 The Final Adventure
№33 с 70 (О)

Boulder Dash
№32 с 88 (НП)
№32 с 88 (НП)

Bubble Bobble
№27 с 89 (НП)

Bucky O'Hare
№23 с 90 (НП)
№24 с 22 (О) (начало)
№25 с 12 (О) (окончание)

The Bugs Bunny Crazy Castle
№22 с 12 (А)
№29 с 88 (НП)
№30 с 70 (О)

Burai Fighter
№28 с 88 (НП)

B-Wings
№22 с 88 (НП)
№29 с 89 (НП)

Cabal
№30 с 69 (О)

Caesars Palace
№29 с 89 (НП)
№31 с 89 (НП)

Captain America
№21 с 82 (НП)
№22 с 90 (НП)
№23 с 90 (НП)

Captain Planet
№29 с 14 (О)

Captain Skyhawk
№23 с 91 (НП)

Castlevania
№22 с 88 (НП)
№34 с 89 (НП)
№36 с 88 (НП)

Castlevania 2
№22 с 90 (НП)
№23 с 92 (НП)
№25 с 90 (НП)

Chase H.Q.
№30 с 88 (НП)
№31 с 88 (НП)

Chi-Dey Story
№29 с 8 (О)
№34 с 88 (НП)

Chip & Dale 2
№23 с 90 (НП)
№24 с 89 (НП)
№25 с 89 (НП)

Chip & Dale 3
№24 с 88 (НП)

Cliffhanger
№21 с 82 (НП)
№27 с 22 (О)
№28 с 88 (НП)
№33 с 88 (НП)

Clu Clu Land
№23 с 92 (НП)

Cobra Triangle
№35 с 88 (НП)

Code Name Viper
№22 с 88 (НП)
№36 с 89 (НП)

Combat (Field Combat)
№21 с 82 (НП)

Contra
№25 с 89 (НП)

Contra Force (Super Contra 6)
№21 с 84 (НП)
№22 с 88 (НП)
№23 с 90 (НП)
№24 с 89 (НП)
№27 с 89 (НП)
№28 с 89 (НП)
№31 с 89 (НП)

Crazy Island
№26 с 88 (НП)

Crisis Force
№22 с 90 (НП)

Crocodile Sir
№25 с 10 (О)
№25 с 90 (НП)
№35 с 89 (НП)

Cross Fire
№26 с 88 (НП)

Darkman
№21 с 82 (НП)

Darkwing Duck
№21 с 88 (НП)
№27 с 89 (НП)

Dead Fox (Mortal Arms)
№22 с 88 (НП)
№33 с 68 (О) (начало)
№34 с 60 (О) (окончание)

Devil Boy
№25 с 89 (НП)
№32 с 88 (НП)

Dick Tracy
№22 с 88 (НП)

Digger
№21 с 82 (НП)
№23 с 91 (НП)

Dinowars
№33 с 88 (НП)

Disneyland (Adventures in the Magic Kingdom)
№25 с 90 (НП)
№26 с 77 (О)

Dizzy
№26 с 20 (О)
№34 с 89 (НП)

Dollar Chunfo
№32 с 88 (НП)

Double Dragon
№23 с 92 (НП)
№36 с 88 (НП)

Double Dragon 3
№21 с 77 (О)
№23 с 92 (НП)

Double Dragon 4
№21 с 84 (НП)

Double Dribble
№22 с 88 (НП)
№25 с 89 (НП)
№28 с 20 (О)
№35 с 88 (НП)

Earth Worm Jim 2
№30 с 72 (А)
№35 с 88 (НП)

Earth Worm Jim 3
№33 с 72 (О)

Elf Land
№22 с 18 (О)

Eliminator Boat Duel
№22 с 24 (О)

Empire Strikes Back
№32 с 77 (О)

Excitebike
№21 с 84 (НП)

Explosion
№33 с 60 (О)

F-1 Race
№21 с 82 (НП)

F1 Sensation
№33 с 88 (НП)

F-117
№28 с 7 (О)

Fancy Billiard
№22 с 89 (НП)

Fatal Fury 2
№25 с 87 (НП)

Fatal Fury Special
№35 с 70 (О)

Felix the Cat
№30 с 88 (НП)

Final Fight (Battle Road, Fighting Road)
№22 с 91 (НП)
№32 с 88 (НП)
№33 с 89 (НП)

Fight of Intruder
№28 с 88 (НП)

Fire Bird
№22 с 90 (НП)

Fire Fighter
№23 с 90 (НП)
№34 с 88 (НП)

Flappy
№25 с 90 (НП)
№28 с 89 (НП)

The Flintstones The Rescue of Dino & Hoppy
№22 с 88 (НП)
№25 с 51 (О)
№29 с 89 (НП)

The Flintstones 2 The Surprise of Dinosaur Peak
№21 с 82 (НП)
№22 с 89 (НП)
№23 с 91 (НП)
№26 с 55 (О)
№32 с 88 (НП)

Formation Z
№22 с 89 (НП)

Frankenstein
№23 с 92 (НП)

Friday, the 13th
№23 с 84 (О)

Front Line
№21 с 83 (НП)

Fruit Fox (Banana Prince)
№24 с 88 (НП)

Getaway
№23 с 91 (НП)
№24 с 89 (НП)

Ghost Busters 2
№27 с 89 (НП)

Ghost Busters 3
№26 с 88 (НП)
№28 с 88 (НП)

Ghost n Goblins
№23 с 92 (НП)
№26 с 88 (НП)
№27 с 89 (НП)

G.I.Joe (Contra Fighter)
№22 с 90 (НП)
№22 с 90 (НП)
№30 с 67 (О)

G.I.Joe 2. The Atlantis Factor
№30 с 62 (О)

Godzilla
№35 с 89 (НП)
№36 с 89 (НП)

Gold Medal Challenge
№26 с 88 (НП)

Golden Axe 4
№22 с 90 (НП)

Golden Ninja
№22 с 90 (НП)

Gremlins 2
№30 с 88 (НП)

Green Beret
№22 с 88 (НП)

Guardian Legend
№24 с 89 (НП)
№33 с 89 (НП)

Gun DEC
№24 с 9 (О)
№25 с 89 (НП)
№27 с 89 (НП)

Gun-Nac
№21 с 83 (НП)
№25 с 90 (НП)

Gun Smoke
№22 с 88 (НП)
№22 с 90 (НП)
№24 с 88 (НП)

Gun Smoke 2
№36 с 89 (НП)

Gyrodine
№21 с 84 (НП)
№28 с 90 (НП)

Heroes Hoy (Challenge Tehnoc, Hockey Fighter)
№21 с 83 (НП)

Heavy Barrel
№22 с 90 (НП)
№26 с 89 (НП)

Hell Fire
№24 с 89 (НП)

Highway Star
№29 с 88 (НП)

Holy Diver
№24 с 18 (О)

Home Alone 2. Lost in New York
№23 с 90 (НП)
№24 с 89 (НП)
№32 с 88 (НП)

The Hook
№24 с 72 (О)
№29 с 88 (НП)

The Hunt for Red October
№22 с 88 (НП)
№23 с 90 (НП)

Ice Climber
№22 с 88 (НП)
№23 с 92 (НП)

Iken
№24 с 88 (НП)
№25 с 89 (НП)

Immortal
№27 с 89 (НП)
№32 с 71 (О)

Indiana Jones and the Last Crusade (Indiana Jones 2)
№29 с 89 (НП)

Indiana Jones 3
№30 с 89 (НП)

Infiltrator
№35 с 89 (НП)

Iron Tank (Great Tank)
№21 с 82 (НП)
№22 с 90 (НП)
№29 с 89 (НП)
№36 с 89 (НП)

Jackie Chan
№21 с 85 (НП)

James Bond
№22 с 90 (НП)

James Bond Jr
№23 с 12 (О) (начало)
№24 с 14 (О) (окончание)

James Pond
№25 с 89 (НП)

Jaws
№28 с 88 (НП)

The Jetsons
№35 с 83 (НП)

J.J.War
№30 с 88 (НП)
№31 с 88 (НП)

Jungle Book
№21 с 83 (НП)
№22 с 89 (НП)
№22 с 91 (НП)

Jurassic Park
№22 с 88 (НП)
№28 с 65 (О)
№35 с 89 (НП)

Kage
№23 с 90 (НП)
№24 с 88 (НП)
№25 с 90 (НП)

Karnov
№24 с 88 (НП)
№25 с 89 (НП)

Kendo Rage
№36 с 88 (НП)

Kick Master
№21 с 83 (НП)
№28 с 88 (НП)

Kid Icarus
№36 с 88 (НП)

Kid Kool
№22 с 89 (НП)
№23 с 91 (НП)
№28 с 88 (НП)

WWF King of the Ring
№22 с 83 (О)

Kiwi Kraze
№29 с 89 (НП)
№33 с 88 (НП)

Knight Rider
№33 с 88 (НП)
№34 с 88 (НП)

The Krion Conquest
№31 с 88 (НП)

Krusty's Fun House
№25 с 89 (НП)

Konami World 2
№28 с 18 (О)

Kung Fu
№23 с 91 (НП)

The Last Ninja
№31 с 88 (НП)
№32 с 88 (НП)

Layla
№24 с 89 (НП)

Legendary Wings (Wings)
№21 с 82 (НП)
№24 с 89 (НП)
№25 с 90 (НП)

Lemmings
№21 с 85 (НП)
№22 с 91 (НП)
№23 с 90 (НП)

Lethal Weapon
№21 с 83 (НП)
№22 с 90 (НП)
№25 с 89 (НП)
№28 с 89 (НП)

LHX Attack Chopper
№26 с 89 (НП)

Liukle
№24 с 88 (НП)

The Lion King (Super)
№29 с 88 (НП)
№30 с 72 (А)
№30 с 89 (НП)
№33 с 88 (НП)
№33 с 89 (НП)
№36 с 72 (О)

Little Samson
№30 с 88 (НП)

Lode Runner
№22 с 88 (НП)
№23 с 92 (НП)
№34 с 89 (НП)

Lode Runner 2
№21 с 83 (НП)
№30 с 89 (НП)

The Lone Ranger
№29 с 88 (НП)

Low G Man
№31 с 76 (О)

Lunar Ball (Lunar Pool)
№36 с 88 (НП)

Mach Rider
№21 с 82 (НП)

Macros (Robotec)
№22 с 88 (НП)

Marble Madness
№36 с 88 (НП)

The Mask
№30 с 88 (НП)

Max Warrior (Isolated Warrior)
№28 с 88 (НП)
№31 с 66 (О)
№34 с 89 (НП)

Mechanized Attack 2
№22 с 90 (НП)

Metal Gear
№24 с 89 (НП)
№25 с 89 (НП)

Metal Storm
№36 с 89 (НП)

Metroid
№32 с 88 (НП)

Mickey Mouse
№21 с 84 (НП)

Mickey Mouse 3
№21 с 85 (НП)
№26 с 88 (НП)

Mickey's Safari in Letterland
№21 с 83 (НП)
№35 с 88 (НП)

Milk & Nuts
№25 с 89 (НП)

Monster Truck Rally
№22 с 88 (НП)

Mortal Kombat 2
№23 с 22 (О)
№25 с 87 (НП)

Mortal Kombat 3
№29 с 88 (НП)
№31 с 71 (О)

Mortal Kombat V Pro
№30 с 88 (НП)
№34 с 88 (НП)

NARC
№23 с 90 (НП)
№24 с 89 (НП)
№31 с 72 (О)

New Competition
№31 с 88 (НП)

New Son Son (Son-Son 2)
№23 с 92 (НП)
№25 с 89 (НП)
№27 с 5 (О)
№35 с 88 (НП)

Nigel Mensell's World Championship
№22 с 89 (НП)
№26 с 90 (НП)

Ninja Cat
№26 с 89 (НП)

Ninja Crusaders
№21 с 83 (НП)
№22 с 90 (НП)

Ninja Dragon Sword (Ninja Ryukenden)
№33 с 88 (НП)

Ninja Dragon Sword 3 (Ninja Ryukenden 3)
№34 с 89 (НП)

Ninja Turtles 2
№24 с 88 (НП)
№26 с 89 (НП)

Ninja Turtles 3
№21 с 83 (НП)
№22 с 91 (НП)
№22 с 91 (НП)
№32 с 88 (НП)

Northern Ken 2
№21 с 11 (О)

Nyankies (Rockin' Kats)
№26 с 89 (НП)
№27 с 89 (НП)

Operation Wolf
№21 с 83 (НП)
№21 с 84 (НП)
№35 с 88 (НП)

Over Horizon
№25 с 89 (НП)

Pac-Mania (Pac Man 2)
№35 с 88 (НП)

Panic Restaurant
№30 с 88 (НП)

Paperboy
№34 с 88 (НП)

Parodius
№36 с 88 (НП)

Pinball
№23 с 92 (НП)

Pinocchio
№34 с 88 (НП)

Popeye
№21 с 83 (НП)

Power Blade 3
№34 с 88 (НП)

Power Blazer
№29 с 76 (О)

Power Punch 2
№31 с 88 (НП)
№35 с 88 (НП)

Predator
№34 с 88 (НП)

Prince of Persia
№21 с 84 (НП)

Pro-Am 2
№29 с 88 (НП)

Psy Buster
№28 с 89 (НП)

Punisher
№28 с 12 (О)
№36 с 88 (НП)

Race America (American Race Cars)
№33 с 88 (НП)

Red for Jackal (Jackal)
№27 с 89 (НП)

Rescue Rangers
№36 с 88 (НП)

Road Fighter
№21 с 85 (НП)

Robin Hood Prince of Thieves
№32 с 88 (НП)

Robocop
№33 с 88 (НП)

Robocop 2
№21 с 83 (НП)

Robocop 3
№22 с 89 (НП)
№31 с 88 (НП)

Rockman 4
№25 с 88 (НП)
№26 с 89 (НП)

Rockman 5
№25 с 88 (НП)

Rolling Thunder
№36 с 88 (НП)

Saint Fighter
№24 с 89 (НП)

Samurai Spirits
№28 с 10 (О)

School Fight
№22 с 89 (НП)
№34 с 89 (НП)

Sesame Street
№34 с 74 (О)

Side Pocket
№27 с 89 (НП)
№33 с 88 (НП)

Silk Worm
№21 с 14 (О)
№21 с 83 (НП)
№22 с 90 (НП)

The Simpsons: Bart vs Space Mutants
№24 с 89 (НП)
№34 с 88 (НП)

Skate or Die 2
№36 с 88 (НП)

Snakes Rattle'n'Roll (Snake 2)
№22 с 88 (НП)

Snoopy
№22 с 13 (А)
№27 с 28 (О)

Snow Bros.
№23 с 91 (НП)
№23 с 92 (НП)

Soccer Fight (Heroes Soccer)
№22 с 89 (НП)

Soccer Fight 2
№22 с 89 (НП)
№23 с 92 (НП)

Soccer Fight 3
№35 с 89 (НП)
№36 с 89 (НП)

Solar Jetman
№36 с 88 (НП)

Solomon's Key
№21 с 83 (НП)

Solstice
№36 с 89 (НП)

Somari
№32 с 88 (НП)
№33 с 89 (НП)
№34 с 88 (НП)

Sowongi
№28 с 88 (НП)

Spider Man
№21 с 83 (НП)

Spy vs Spy
№21 с 85 (НП)

Star Trek. The Next Generation
№36 с 88 (НП)

Star Wars
№36 с 89 (НП)

Street Fighter 3
№25 с 87 (НП)

Strider
№22 с 91 (НП)
№23 с 92 (НП)
№27 с 10 (О)

Sun Soul
№34 с 66 (О)

Super Basketball
№29 с 89 (НП)

Super C
№36 с 88 (НП)

Super Contra
№21 с 83 (НП)

Super Donkey Kong
№34 с 76 (О)

Superman
№22 с 13 (А)
№34 с 88 (НП)

Super Mario Bros
№21 с 84 (НП)
№22 с 91 (НП)

Super Mario Bros 2
№21 с 84 (НП)

Super Mario Bros 3
№33 с 88 (НП)

Super Robin Hood
№21 с 8 (О)

Super Spy Hunter
№34 с 89 (НП)

Sword Master
№32 с 74 (О)
№35 с 89 (НП)

Tale Spin (Red Pig)
№35 с 88 (НП)

The Terminator
№22 с 89 (НП)
№23 с 90 (НП)
№24 с 88 (НП)

Tetris
№22 с 78 (А) (7 игр)

Three Eyes Story (Three Eyes Boy)
№28 с 10 (О)

Thunder Bird (Carnival Summer)
№23 с 90 (НП)
№33 с 89 (НП)

Tiger Heli
№23 с 90 (НП)
№30 с 89 (НП)

Tiny Toon
№21 с 84 (НП)
№23 с 92 (НП)
№25 с 89 (НП)
№27 с 89 (НП)
№35 с 88 (НП)

Tiny Toon 2
№21 с 82 (НП)
№25 с 90 (НП)

Tiny Toon 4
№21 с 85 (НП)
№24 с 88 (НП)

TMNT Tournament Fighters
№21 с 84 (НП)
№22 с 9 (О)
№23 с 91 (НП)
№28 с 88 (НП)

Toki
№29 с 18 (О)

Tom & Jerry
№21 с 83 (НП)
№24 с 88 (НП)
№27 с 89 (НП)
№30 с 88 (НП)
№34 с 89 (НП)

Top Gun 3
№30 с 88 (НП)

Toxic Crusaders
№27 с 16 (О)

Toy Story
№35 с 74 (О)

Treasure Island Dizzy
№35 с 72 (О)

Trog
№26 с 89 (НП)

Trojan
№32 с 88 (НП)
№34 с 64 (О)

Twin Bee 3
№21 с 83 (НП)

Twin Eagle
№21 с 85 (НП)
№29 с 88 (НП)

Vice Project Doom
№23 с 92 (НП)

Ultimate Air Combat
№28 с 88 (НП)

Ultimate Stuntman
№24 с 88 (НП)

Wacky Races
№21 с 18 (О)

Werewolf 2
№25 с 19 (О)
№26 с 89 (НП)

Widget
№31 с 88 (НП)

World Cup Soccer
№26 с 89 (НП)

World Rally Championship
№26 с 88 (НП)

Wrecking Crew
№21 с 84 (НП)

Wrestlemania
№21 с 85 (НП)
№22 с 83 (О)

Wrestlemania Challenge
№22 с 83 (О)

X-Men
№33 с 89 (НП)

Yo! Noid
№21 с 84 (НП)
№33 с 88 (НП)

Yoshi's Cookie
№22 с 89 (НП)

The Young Indiana Jones
№21 с 84 (НП)

Zanac
№28 с 88 (НП)
№35 с 88 (НП)

Zen Intergalactic Ninja
№34 с 88 (НП)

Zombie Nation
№23 с 91 (НП)
№27 с 89 (НП)

Zombies Ate My Neighbours
№34 с 88 (НП)

Математика (1 класс)
№28 с 7 (А)

Раздел 2. Игры для Megadrive 2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken

The Addams Family
№23 с 93 (НП)
№31 с 54 (О)
№35 с 87 (НП)
№35 с 87 (НП)
№35 с 87 (НП)

The Adventures of Batman & Robin
№26 с 90 (НП)

The Adventures of Mighty Max
№36 с 90 (НП)

Aero the Acro-Bat
№22 с 92 (НП)

Aero the Acro-Bat 2
№31 с 90 (НП)

After Burner 2
№22 с 92 (НП)
№23 с 93 (НП)
№32 с 88 (НП)

Air Diver
№30 с 89 (НП)

Aladdin
№22 с 92 (НП)
№23 с 54 (НП)
№24 с 90 (НП)
№26 с 90 (НП)
№26 с 91 (НП)
№27 с 90 (НП)
№32 с 89 (НП)

Alex Kidd in the Enchanted Castle
№36 с 89 (НП)

Alien 3
№23 с 94 (НП)

Alien Soldier
№30 с 90 (НП)

Alien Storm
№29 с 90 (НП)
№32 с 89 (НП)

Alisia Dragoon
№30 с 89 (НП)

Altered Beast
№30 с 91 (НП)
№31 с 89 (НП)
№31 с 90 (НП)

Another World
№30 с 36 (О)
№32 с 90 (НП)
№35 с 87 (НП)

Arch-Rivals
№35 с 89 (НП)

Arcus Odyssey
№31 с 89 (НП)

Arrow Flash
№36 с 90 (НП)

Art of Fighting
№27 с 88 (НП)

Asterix and the Great Rescue
№21 с 88 (НП)

Asterix and the Power of Gods
№30 с 28 (О) (начало)
№31 с 28 (О) (окончание)
№34 с 90 (НП)

Athlete Power
№27 с 90 (НП)

Awesome Possum
№35 с 51 (О)
№36 с 90 (НП)

Back to the Future 3
№30 с 90 (НП)

Bad Omen
№33 с 89 (НП)

Ballz
№34 с 90 (НП)

Barkley, Shut up and Jam!
№36 с 90 (НП)

Barkley, Shut np and Jam! 2
№35 с 89 (НП)

Batman Forever
№24 с 51 (О)
№25 с 88 (НП)
№26 с 90 (НП)
№26 с 90 (НП)
№29 с 89 (НП)

Batman Returns
№24 с 90 (НП)
№28 с 90 (НП)

Battletech
№23 с 93 (НП)
№28 с 89 (НП)
№31 с 90 (НП)

Battletoads
№22 с 92 (НП)
№30 с 89 (НП)

Battletoads Donble Dragon
№27 с 89 (НП)

Beast Wrestler
№35 с 90 (НП)

Beauty and the Beast
№28 с 90 (НП)
№29 с 89 (НП)

Beyond Oasis (Story of Thor)
№36 с 90 (НП)

Best of the Best
№26 с 92 (НП)
№28 с 90 (НП)
№29 с 89 (НП)

Bio Hazzard Battle
№26 с 91 (НП)

Blockout
№33 с 54 (О)
№35 с 87 (НП)
№35 с 87 (НП)

Bloodshot
№28 с 90 (НП)
№29 с 88 (НП)
№34 с 42 (О)
№35 с 35 (О)

B.O.B.
№21 с 86 (НП)
№28 с 90 (НП)

Boogerman. A Pick and Flick Adventure
№23 с 27 (О)
№25 с 92 (НП)
№33 с 89 (НП)
№33 с 90 (НП)
№34 с 90 (НП)

Boxing Legend of the Ring
№36 с 90 (НП)

Brutal
№29 с 89 (НП)
№33 с 89 (НП)

Bubble'n'Stix
№23 с 94 (НП)
№24 с 90 (НП)

Bubble & Squeak
№25 с 91 (НП)
№26 с 91 (НП)

Bubsy 2
№28 с 89 (НП)

Burning Force
№32 с 89 (НП)

Buster Douglas Boxing
№33 с 90 (НП)

Caeser's Palace
№27 с 90 (НП)
№31 с 89 (НП)

Captain Lent
№32 с 90 (НП)

Castle of Illusion
№31 с 90 (НП)

Castlevania Bloodlines
№29 с 89 (НП)
№31 с 90 (НП)
№35 с 60 (О)
№35 с 87 (НП)
№35 с 87 (НП)

Castlevania New Generation
№23 с 93 (НП)

Chakan: the Forever Man
№35 с 89 (НП)

Chavez II
№36 с 90 (НП)

Cliffhanger
№30 с 89 (НП)

College Slam
№33 с 90 (НП)
№34 с 90 (НП)

Comix Zona
№23 с 40 (О)
№25 с 91 (НП)
№30 с 89 (НП)
№31 с 89 (НП)

Contra Hard Corps
№27 с 30 (О)
№27 с 30 (НП)
№31 с 89 (НП)

Cool Spot
№21 с 86 (НП)
№26 с 90 (НП)

Cosmic Spacehead
№23 с 93 (НП)
№27 с 40 (О)

Crabbelled
№33 с 90 (НП)

Crue Ball
№33 с 89 (НП)

Cutthroat Island
№34 с 91 (НП)

Cyberball
№22 с 92 (НП)
№34 с 90 (НП)

Cyber Cop
№32 с 90 (НП)

Cyborg Justice
№27 с 91 (НП)

Daffy Duck in Hollywood
№29 с 89 (НП)

Dangerous Seed
№31 с 89 (НП)

Darius 2
№22 с 92 (НП)

Dave Robinson's Supreme Court
№33 с 90 (НП)

Deadly Moves
№32 с 90 (НП)
№36 с 90 (НП)

Demolition Man
№28 с 89 (НП)
№29 с 89 (НП)

Desert Demolition
№23 с 30 (О)

Desert Strike
№24 с 90 (НП)

Devilish
№32 с 90 (НП)

Dinosaur's for Hire
№31 с 89 (НП)

Doom Troopers
№26 с 51 (О)
№32 с 88 (НП)

Donald in Maui Mallard
№31 с 89 (НП)
№33 с 42 (О)
№34 с 88 (НП)
№34 с 91 (НП)

Donble Dragon 5
№22 с 92 (НП)
№36 с 90 (НП)

Dracula (Bram Stoker's)
№26 с 90 (НП)

Dragon the Brnce Lee Story
№31 с 89 (НП)
№32 с 90 (НП)
№34 с 91 (НП)

Dragon's Fury
№33 с 90 (НП)
№34 с 90 (НП)

Dragon's Revenge
№32 с 89 (НП)

Dr Robotnic's Mean Bean Machine
№34 с 91 (НП)

Dune 2. The Battle for Arrakis
№22 с 34 (О)
№36 с 91 (НП)

Dynamite Headdy
№26 с 90 (НП)
№27 с 90 (НП)

Earth Worm Jim
№23 с 93 (НП)
№24 с 90 (НП)
№28 с 90 (НП)
№33 с 88 (НП)
№34 с 91 (НП)

Earth Worm Jim 2
№25 с 30 (О)
№26 с 87 (НП)
№33 с 88 (НП)

Ecco The Dolphin
№21 с 86 (НП)
№23 с 94 (НП)
№26 с 91 (НП)
№27 с 90 (НП)
№29 с 89 (НП)

Ecco The Dolphin 2
№22 с 92 (НП)
№26 с 90 (НП)

Ecco Junior
№22 с 42 (О)

El Viento
№31 с 90 (НП)
№32 с 89 (НП)
№33 с 89 (НП)

E-SWAT
№35 с 90 (НП)

Eternal Champions
№22 с 93 (НП)
№28 с 40 (О)
№30 с 90 (НП)

European Club Soccer
№32 с 90 (НП)

Evander "Real Deal" Holyfield's Boxing
№22 с 92 (НП)
№23 с 93 (НП)

EXO Squad
№28 с 89 (НП)
№29 с 90 (НП)

F-15 Strike Eagle
№28 с 90 (НП)

F-15 Strike Eagle 2
№23 с 93 (НП)

The Faery Tale Adventure
№30 с 90 (НП)

Fantasia
№31 с 89 (НП)

Fantastic Dizzy
№26 с 20 (О)

Fastest One
№32 с 90 (НП)

Fatal Fury 2
№21 с 86 (НП)
№31 с 88 (НП)

FIFA International Soccer
№22 с 92 (НП)
№26 с 91 (НП)

FIFA Soccer 95
№25 с 90 (НП)
№29 с 91 (НП)

FIFA Soccer 96
№31 с 90 (НП)

Fire Mustang
№30 с 89 (НП)

Fire Shark
№34 с 89 (НП)

Flashback
№24 с 90 (НП)
№24 с 90 (НП)
№29 с 90 (НП)
№33 с 88 (НП)

Flicky
№32 с 90 (НП)
№33 с 89 (НП)

The Flintstones
№22 с 93 (НП)
№26 с 38 (О)
№29 с 91 (НП)

Gadget Twins
№34 с 90 (НП)

Gain Ground
№33 с 89 (НП)

Garfield. Caught in the Act
№29 с 42 (О)
№29 с 46 (О)
№30 с 91 (НП)

Gargoyles
№30 с 90 (НП)
№31 с 90 (НП)
№34 с 90 (НП)
№36 с 89 (НП)

Gauntlet 4
№30 с 90 (НП)
№35 с 44 (О)

General Chaos
№33 с 89 (НП)

Generations Lost
№25 с 90 (НП)
№26 с 58 (О)
№28 с 90 (НП)

Ghouls'n Ghosts
№22 с 93 (НП)
№27 с 91 (НП)
№29 с 90 (НП)

Global Gladiators
№29 с 90 (НП)

Gods
№23 с 93 (НП)
№26 с 91 (НП)

Golden Axe
№24 с 92 (НП)
№36 с 89 (НП)

Golden Axe 3
№22 с 92 (НП)
№24 с 92 (НП)
№25 с 91 (НП)

Goofy's Historical History Tour
№21 с 39 (О)

The Great Circus Mistery
№30 с 90 (НП)

Granade
№34 с 90 (НП)

Green Dog
№29 с 91 (НП)
№30 с 90 (НП)
№33 с 89 (НП)

Grind Stormer
№27 с 91 (НП)

Gunship
№29 с 24 (О)
№34 с 91 (НП)

Hellfire
№35 с 89 (НП)

Herzog Zwei
№34 с 90 (НП)

Hit the Ice
№27 с 90 (НП)

The Hook
№36 с 34 (О)

Hurricanes
№36 с 36 (О)

Immortal
№34 с 90 (НП)

Incredible Hulk
№23 с 93 (НП)

Indiana Jones The Last Crusade
№25 с 90 (НП)

Indy Car Nigel Mansell
№33 с 90 (НП)

James Pond
№35 с 90 (НП)

James Pond 2
№25 с 91 (НП)

Jennifer Capriati Tennis
№33 с 90 (НП)

Joe & Mac
№30 с 90 (НП)

Judge Dredd
№28 с 89 (НП)
№34 с 90 (НП)

Jungle Book
№22 с 93 (НП)
№23 с 93 (НП)
№25 с 90 (НП)
№26 с 91 (НП)

Jungle Strike
№24 с 91 (О) (этапы 6-9)

The Ottifants
№31 с 89 (НП)

Out Lander
№31 с 89 (НП)

Out Runners
№27 с 90 (НП)
№32 с 90 (НП)

Pac-Man 2 The New Adventures
№33 с 90 (НП)
№34 с 89 (НП)
№35 с 90 (НП)

Pete Sampras Tennis
№27 с 91 (НП)
№28 с 89 (НП)
№31 с 90 (НП)

Phantasy Star II
№36 с 90 (НП)

Phantasy Star 4
№33 с 34 (О)

Pinocchio
№33 с 51 (О)

Pirates of Dark Water
№21 с 87 (НП)
№29 с 91 (НП)

Pitfall
№23 с 94 (НП)
№25 с 88 (НП)
№25 с 88 (НП)
№31 с 89 (НП)
№31 с 90 (НП)
№34 с 89 (НП)
№36 с 89 (НП)

Pocahontas
№30 с 90 (НП)
№36 с 40 (О)

Populous
№33 с 89 (НП)

Populous-II: Two Tribes
№32 с 56 (О)
№35 с 87 (НП)
№35 с 87 (НП)
№35 с 87 (НП)
№36 с 87 (НП)
№36 с 87 (НП)

Power Drive
№36 с 90 (НП)

Power Monger
№31 с 90 (НП)
№32 с 90 (НП)

Primal Rage
№28 с 57 (О)
№28 с 91 (НП)
№29 с 89 (НП)
№29 с 62 (О)

Prince of Persia
№21 с 88 (НП)
№26 с 89 (НП)
№29 с 90 (НП)
№30 с 91 (НП)

Probotector
№31 с 90 (НП)

Punisher
№36 с 90 (НП)

Quack Shot
№29 с 36 (О)
№36 с 91 (НП)

Queen of the Road
№29 с 90 (НП)
№30 с 90 (НП)

Radical Rex
№30 с 90 (НП)
№34 с 89 (НП)

Rambo 3
№36 с 90 (НП)

Ranger X (Ex Ranza)
№26 с 91 (НП)
№29 с 91 (НП)

RBI Baseball'94
№32 с 90 (НП)

Red Zone
№27 с 90 (НП)
№28 с 89 (НП)
№29 с 90 (НП)
№30 с 90 (НП)
№31 с 90 (НП)
№32 с 90 (НП)
№33 с 88 (НП)
№35 с 38 (О)
№35 с 88 (НП)

The Ren and Stimpy Show
№26 с 90 (НП)

Revolution X
№34 с 91 (НП)

Ristar
№28 с 91 (НП)
№29 с 90 (НП)

Road Rash 2
№22 с 92 (НП)
№24 с 92 (НП)
№26 с 90 (НП)
№27 с 90 (НП)

Road Rash 3
№27 с 90 (НП)
№29 с 91 (НП)
№31 с 90 (НП)
№33 с 90 (НП)
№36 с 90 (НП)

Robocop 3
№26 с 91 (НП)

Robocop vs Terminator
№23 с 93 (НП)
№24 с 90 (НП)
№24 с 92 (НП)
№27 с 90 (НП)
№28 с 89 (НП)
№28 с 91 (НП)

Rocket Knight Adventures
№27 с 90 (НП)
№30 с 90 (НП)
№31 с 90 (НП)

Rock'n'Roll Racing
№29 с 91 (НП)
№33 с 90 (НП)
№35 с 90 (НП)

Rolling Thunder 3
№23 с 93 (НП)
№33 с 89 (НП)

Sailormoon
№33 с 39 (О)

Samurai Spirits
№24 с 48 (НП)

Sea Quest DSV
№31 с 90 (НП)
№36 с 90 (НП)

The Second Samurai
№31 с 89 (НП)

Shadow Dancer
№21 с 87 (НП)
№29 с 91 (НП)

Shadowrun
№21 с 34 (О)
№25 с 91 (НП)
№25 с 91 (НП)

Shaq Fu
№25 с 48 (О)
№26 с 90 (НП)
№26 с 90 (НП)

Shining in the Darkness
№28 с 30 (О)

Shinobi 2 (Super)
№23 с 93 (НП)
№26 с 91 (НП)
№28 с 90 (НП)

Shinobi 3
№21 с 86 (НП)
№22 с 92 (НП)
№29 с 90 (НП)

Shove It!
№34 с 90 (НП)

Side Pocket
№33 с 40 (О)

Skeleton Krew
№25 с 90 (НП)
№29 с 89 (НП)
№30 с 90 (НП)

Skitchin'
№21 с 88 (НП)
№29 с 90 (НП)
№30 с 34 (О)
№36 с 91 (НП)

Snakes Rattle'n'Roll
№35 с 87 (НП)
№36 с 31 (О)

Soldiers of Fortune (Chaos Engine)
№23 с 37 (О)
№26 с 91 (НП)

Sol Feace
№23 с 93 (НП)

Sonic The Hedgehog
№26 с 91 (НП)

Sonic 2
№21 с 87 (НП)
№22 с 93 (НП)
№26 с 90 (НП)
№26 с 90 (НП)
№27 с 90 (НП)
№30 с 91 (НП)
№31 с 89 (НП)

Sonic 3
№24 с 92 (НП)

Sonic 3D Blast
№31 с 40 (О)
№33 с 90 (НП)

Sonic & Knuckles
№26 с 90 (НП)
№27 с 90 (НП)

Sonic Spinball
№34 с 91 (НП)

Speedball 2
№34 с 40 (О)

Spiderman and the X-men
№32 с 90 (НП)

Spider-Man Separation Anxiety
№31 с 89 (НП)
№32 с 90 (НП)
№36 с 90 (НП)

Spirou
№23 с 48 (О)

Splatterhouse 2
№26 с 90 (НП)
№36 с 91 (НП)

Splatterhouse 3
№21 с 88 (НП)

Spot Goes to Hollywood
№28 с 34 (О)

Stargate
№24 с 40 (О)

Star Trek. Deep Space Nine
№28 с 90 (НП)
№29 с 90 (НП)
№30 с 91 (НП)
№31 с 32 (О) (начало)
№32 с 40 (О) (окончание)

Steel Talons
№31 с 89 (НП)

Street Fighter 3. Special Champion Edition
№23 с 93 (НП)

Street Racer
№30 с 91 (НП)
№31 с 89 (НП)

Streets of Rage (Bare Knnckle)
№26 с 90 (НП)
№27 с 91 (НП)

Streets of Rage 3 (Bare Knnckle 3)
№21 с 88 (НП)
№26 с 90 (НП)
№27 с 91 (НП)
№27 с 91 (НП)
№28 с 91 (НП)
№28 с 90 (НП)

Sunset Riders
№26 с 91 (НП)
№30 с 30 (О)

Super BattleTank. War in the Gulf
№30 с 77 (О)

Snper Fantastic Zone
№28 с 91 (НП)

Snper Hang On
№27 с 91 (НП)

Super Monaco GP 2
№31 с 89 (НП)

Super Volleyball
№31 с 90 (НП)

Sylvester & Tweety
№26 с 90 (НП)

Syndicate
№28 с 88 (НП)
№33 с 30 (НП)
№35 с 90 (НП)

Tele Spin
№31 с 90 (НП)

Target Earth
№34 с 91 (НП)

Tazmania
№21 с 86 (НП)
№29 с 91 (НП)

Taz in Escape From Mars
№29 с 52 (О)
№36 с 90 (НП)

Techno Clash
№31 с 88 (НП)

Tetris
№22 с 78 (А) (5 игр)

Theme Park
№30 с 27 (О)
№35 с 87 (НП)
№35 с 87 (НП)
№35 с 87 (НП)
№36 с 87 (НП)
№36 с 87 (НП)

Thunder Force 3
№26 с 91 (НП)

Time Gal
№28 с 89 (НП)

Time Killers
№34 с 52 (О)

Tin Head
№29 с 90 (НП)

Tin Tin in Tibet
№34 с 36 (О)

Tiny Toon Adventnres ACME All-Stars
№21 с 87 (НП)
№31 с 37 (О)

Tiny Toon Bnster's Hidden Treasnre
№25 с 90 (НП)
№28 с 89 (НП)
№28 с 90 (НП)

Toejam & Earl in Panic on Funkotron
№31 с 90 (НП)
№32 с 36 (О)

Tom & Jerry
№24 с 92 (НП)
№25 с 91 (НП)

Top Gear 2
№26 с 92 (НП)
№34 с 90 (НП)

Toughman Contest
№28 с 91 (НП)
№29 с 90 (НП)
№30 с 91 (НП)
№31 с 89 (НП)

Toxic Crusaders
№26 с 92 (НП)

Toy Story
№27 с 34 (О)
№28 с 89 (НП)

True Lies
№21 с 28 (О)
№24 с 90 (НП)
№27 с 91 (НП)
№28 с 89 (НП)
№29 с 91 (НП)

Turrican
№30 с 91 (НП)

Twinkle Tale
№29 с 90 (НП)

Ultimate Mortal Kombat 3
№30 с 5 (О)

Urban Strike
№26 с 92 (НП)
№27 с 91 (НП)
№34 с 89 (НП)

Valis
№34 с 90 (НП)

Valis 3
№21 с 87 (НП)

Vectorman
№30 с 91 (НП)
№32 с 89 (НП)
№33 с 89 (НП)
№34 с 90 (НП)
№35 с 90 (НП)

Virtua Fighter 2
№34 с 55 (О)
№34 с 90 (НП)

Warlock
№26 с 90 (НП)
№30 с 90 (НП)
№31 с 90 (НП)
№35 с 54 (О)

Warriors of Rome
№34 с 90 (НП)

Weaponlord
№23 обложка (А)

Where in Time is Carmen SanDiego?
№32 с 51 (О)

Where in the World is Carmen Sandiego?
№35 с 90 (НП)

Wimbledon Championship Tennis
№26 с 92 (НП)

Wiz'n'Liz
№22 с 93 (НП)
№23 с 94 (НП)
№24 с 90 (НП)

Wolfchild
№27 с 91 (НП)

Wolverine
№24 с 90 (НП)

Woody (Fenas Frustradas do Pica-Pau)
№31 с 44 (О)

World Heroes
№27 с 38 (НП)

World of Illusion
№26 с 91 (НП)
№31 с 89 (НП)

Wrestlemania
№24 с 34 (О)
№31 с 90 (НП)
№32 с 90 (НП)

X-Men 2
№26 с 89 (НП)
№32 с 58 (О)

Zero the Kamikaze Squirrel
№24 с 80 (О)
№25 с 91 (НП)
№26 с 92 (НП)
№27 с 91 (НП)
№28 с 89 (НП)
№32 с 90 (НП)

Zero Tolerance
№26 с 54 (О)
№30 с 91 (НП)

Zombies Ate My Neighbonrs
№25 с 91 (НП)
№26 с 90 (НП)
№26 с 89 (НП)

Zool
№27 с 91 (НП)
№28 с 89 (НП)
№33 с 89 (НП)
№35 с 89 (НП)

Zoom
№23 с 94 (НП)

Zoop
№33 с 55 (О)

Соникиада
№29 с 26 (О)

117454 а/я 21

Никаких слов не хватает, чтобы выразить мою благодарность (да и не только мою) вам за такой первоклассный журнал. И если он перестанет выходить, то это может означать лишь одно — КОНЕЦ СВЕТА!

Макс & С°, г.Тосно, Ленинградская обл.

117454 а/я 21

Ваш журнал для меня как мое настроение. Когда в магазине нет журнала, у меня настроение не очень. А когда появляется новый номер, у меня улыбка до ушей. Даже дальше, если это возможно

Евгений Барвнов, г. Кашира

117454 а/я 21

Хочу поблагодарить вас за возможность заказывать журнал почтой, так как у нас в городе ваш журнал пользуется бешеным успехом и его очень трудно достать. Отдельное спасибо Lord'у Нала. Благодаря ему я узнал о такой замечательной игре, как Populous II, а впоследствии купил ее и прошел.

Антон Белов, г.Владивосток

117454 а/я 21

Здравствуй, Великий Дракон! Я живу в городе Фрязино. Я фанат видеоигр и читаю ваш журнал по нескольку раз в день. Не пропускаю ни одной рубрики. Этот журнал читают все геймеры нашего города. "Великий Дракон" самый лучший журнал из всех, которые я читал!!!

Alec, г Фрязино, Московская обл.

Раздел 3. Игры для Super Nintendo

Actraiser №32 с 90 (НП)
Actraiser 2 №30 с 92 (НП); №31 с 91 (НП); №32 с 90 (НП)
Addams Family №36 с 91 (НП)
Addams Family Values №35 с 32 (О)
Adventure Island №36 с 91 (НП)
Aladdin №23 с 94 (НП); №28 с 92 (НП)
Alien 3 №25 с 92 (НП); №33 с 91 (НП)
Alien vs Predator №27 с 92 (НП)
Another World №27 с 32 (НП); №28 с 91 (НП)
Asterix & Obelix №23 с 68 (О); №29 с 92 (НП)
Axelay №27 с.91 (НП)
Barkley Shut up and Jam №31 с.91 (НП)
Batman Returns №22 с.93 (НП); №23 с.94 (НП); №27 с.91 (НП)
Batman & Robin №27 с.92 (НП)
Battle Cars №25 с.92 (НП); №27 с.92 (НП); №28 с 91 (НП)
Battletech №35 с 91 (НП)
Battletoads and Double Dragon №27 с 91 (НП); №31 с 91 (НП)
Battletoads in Battlemaniacs №27 с 92 (НП)
Beauty and the Beast №28 с 92 (НП); №30 с 92 (НП)
Biker Mice from Mars №30 с.56 (О); №35 с.91 (НП)
Blazing Skies №36 с 91 (НП)
The Blues Brothers №34 с 92 (НП)
Bonkers №25 с 36 (О)
Brett Hull Hockey 95 №36 с 44 (О)
Bubsy in Claws №21 с 87 (НП)
Cannon Fodder №28 с 92 (НП)
Captain Commando №31 с 14 (О)
Choplifter 3 №25 с 92 (НП); №30 с 92 (НП)
Cool Spot №36 с 91 (НП)
Cool World №21 с 87 (НП)
Contra 3 №21 с 87 (НП)
Corporation №31 с 91 (НП)
Cybernator №21 с 87 (НП); №22 с 72 (О)
Cyborg Justice №32 с 91 (НП)
The Death and Return of Superman №27 с 92 (НП)
Demon's Crest №32 с 91 (НП)
Desert Strike №27 с 92 (НП); №28 с 92 (НП)
D-Force №36 с 91 (НП)
Dinosaurs №28 с.91 (НП); №31 с 91 (НП)
Donkey Kong Country №21 с 53 (О); №22 с 93 (НП); №27 с 94 (НП); №24 с 92 (НП); №25 с 32 (НП); №25 с 92 (НП)
Donkey Kong 2 Diddy's Kong Quest №26 с 82 (О) (начало); №27 с.63 (О) (окончание); №30 с 92 (НП); №31 с 91 (НП); №34 с 92 (НП)
Donkey Kong Country 3 Dixie Kong Double Trouble №31 с 6 (О); №33 с.91 (НП)
Doom №34 с 32 (О)
Double Dragon 5 the Shadow Falls №32 с 86 (О); №32 с 86 (НП)
Dragon Strike №31 с.91 (НП)
Earth Worm Jim №28 с 91 (НП); №33 с.86 (НП)
Earth Worm Jim 2 №26 с 87 (НП); №30 с 92 (НП); №31 с 91 (НП); №33 с.88 (НП)
Equinox №21 с 87 (НП)
Exo Squad №35 с 91 (НП)
F 22 Interceptor №31 с 91 (НП)
Fatal Fury Special №34 с 28 (О)
Final Fight №29 с 92 (НП)
Final Fight 2 №28 с 82 (О); №28 с 92 (НП)
Final Fight 3 №30 с 51 (О)
Firepower 2000 №36 с 91 (НП)
Flashback №25 с 81 (О); №28 с 92 (НП)
The Flintstones Part 2 №31 с.91 (НП)
Frantic Flea №31 с.91 (НП)
Fun'n Games Paint, Games, Music, Style №26 с 74 (О)
F-Zero №35 с 91 (НП)
Ghoul Patrol №23 с 64 (О); №36 с 91 (НП)
Gods №27 с 91 (НП)
Goof Troop №30 с 42 (О)
Hagane №29 с 91 (НП)
Ignition Factor №33 с 91 (НП)
Indiana Jones' Greatest Adventures №34 с 92 (НП); №35 с 29 (О)
Izzy's Quest for the Olympic Rings №30 с 92 (НП)
Judge Dredd №24 с 68 (О); №33 с 91 (НП); №35 с 91 (НП)
Jungle Strike №32 с 91 (НП)
Kablooey №32 с 90 (НП); №35 с 91 (НП)
Karnov №34 с 92 (НП)
Killer Instinct №25 с 68 (О); №29 с 92 (НП); №30 с 92 (НП); №31 с 91 (НП); №33 с 24 (О)
Krusty's Super Fun House №28 с.92 (НП)
The Lawnmower Man №27 с 92 (НП)
The Lion King №27 с 92 (НП)
The Lord of the Rings №26 с 72 (О)
The Lost Vikings №27 с 92 (НП)
Madden NFL'95 №34 с.92 (НП)
Mechwarrior 3050 №28 с 92 (НП); №31 с 91 (НП)
Mega Man X №29 с.92 (НП); №31 с 91 (НП)
Metal Combat Falcon's Revenge №28 с.92 (НП)
Michael Jordan Chaos in the Windy City №25 с 92 (НП); №[illegible] с.52 (НП); №[illegible] с.52 (НП); №30 с 92 (НП); №31 с 91 (НП); №36 с.52 (О)
Mickey Mania №22 с 63 (НП)
Mighty Morphin Power Ranger Fighting Edition №29 с 92 (НП); №31 с 91 (НП)
MLBPA Baseball №32 с 91 (НП)
Mortal Kombat 2 №28 с 92 (НП); №35 с 26 (О)
Mortal Kombat 3 №22 с 48 (НП); №23 с.88 (НП); №24 с 87 (НП)
Mr Nutz №25 с 70 (О)
NBA JAM Tournament Edition №30 с 87 (НП)
Network Q Rally №35 с 91 (НП)
NHL-96 №23 обложка (А); №27 с 72 (О); №29 с 91 (НП)
NHL'97 №33 с 91 (НП)
Ninja Warriors №29 с 91 (НП)
Nosferatu №31 с 91 (НП)
Ogre Battle №32 с 91 (НП)
On the Ball №35 с 91 (НП)
Outlander №36 с 91 (НП)
Pac-Man 2 The New Adventures №31 с 91 (НП); №32 с 91 (НП)
The Peace Keepers №29 с 91 (НП)
Pilotwings №31 с 91 (НП)
Pink Goes to Hollywood №36 с 91 (НП)
Pipe Dream №35 с 91 (НП)
Pitfall №25 с 88 (НП); №32 с 91 (НП)
Pop'n Twin Bee №34 с 92 (НП)
Power Movers №34 с 92 (НП)
Prehistorik Man №32 с 91 (НП)
Primal Rage №27 с 91 (НП); №28 с.57 (О); №28 с.91 (НП); №29 с.62 (О)
Prince of Persia №30 с 92 (НП); №31 с.91 (НП)
Prince of Persia 2 The Shadow & The Flame №32 с 30 (О)
Putty Squad №32 с 91 (НП)
Radical Rex №35 с 91 (НП)
Rainbow Bell Adventure №36 с 91 (НП)
Ranma 1/2 №32 с 25 (О)
Ren & Stimpy Veediots №27 с 91 (НП)
Revolution X №27 с 80 (О)
Rise of the Robots №24 с 92 (НП); №27 с 91 (НП); №30 с 92 (НП)
Road Runner's Death Valley Rally №30 с 92 (НП)
Robocop vs Terminator №25 с.92 (НП); №27 с.92 (НП); №33 с.91 (НП)
Rocko's Modern Life №30 с 92 (НП)
Rock'n'Roll Racing №31 с 91 (НП); №36 с 91 (НП)
Sailor Moon R №34 с 24 (О)
Samurai Spirits №28 с 60 (О)
Separation Anxiety №28 с 92 (НП)
Shaq Fu №28 с 92 (НП); №29 с 92 (НП)
Sim City №29 с 92 (НП)
Skyblazer №30 с 92 (НП)
Smartball №36 с 91 (НП)
Sonic the Hedgehog №33 с 29 (О)
Sparkster №26 с 92 (НП); №34 с 92 (НП)
Speedy Gonzales Los Gatos Bandidos №32 с 91 (НП)
Spiderman №31 с 91 (НП)
Starwing (Star Fox) №23 с 55 (О)
Street Combat №36 с 91 (НП)
Street Fighter α 2 №28 с 8 (А)
Street Fighter 2 Turbo №27 с 92 (НП)
Street Racer №28 с 92 (НП); №34 с 92 (НП)
Stunt Race FX №33 с 91 (НП)
Super Battleship №32 с 91 (НП)
Super Battle Tank №25 с 92 (НП)
Super Battle Tank 2 №32 с 91 (НП)
Super Bomberman №28 с 92 (НП)
Super Empire Strikes Back №28 с 92 (НП); №32 с 91 (НП)
Super Ghouls'n Ghost №23 с 94 (НП)
Super Mario All-Stars Super Mario Bros. №24 с.87 (О)
Super Mario Kart №23 с.94 (НП); №32 с.91 (НП)
Super Mario World №28 с 52 (НП); №29 с 92 (НП)
Super Metroid №22 с 87 (О); №35 с.91 (НП)
Super Off-Road №30 с.92 (НП)
Super Probotector Alien Rebels №28 с 92 (НП); №32 с 91 (НП); №35 с.91 (НП)
Super Return of the Jedi №21 с 63 (О) (начало); №22 с 56 (О) (окончание)
Super Strike Eagle №25 с 92 (НП)
Super Tennis №29 с.92 (НП)
Super Turrican №32 с 91 (НП)
Syndicate №24 с 62 (О); №25 с 92 (НП)
Taz-Mania №32 с 90 (НП)
Tetris №22 с.78 (А) (15 игр)
Tiny Toon №26 с 92 (НП)
Tiny Toon Buster Busts Loose №26 с 92 (НП)
TMNT Tournament Fighters №21 с 87 (НП); №28 с 92 (НП); №29 с 92 (НП)
Top Racer №32 с 90 (НП)
Total Carnage №28 с 92 (НП)
Toy Story №27 с 37 (НП)
Twin Bee Adventures: The Rainbow Bell №29 с 70 (О)
Ultimate Mortal Kombat 3 №30 с 5 (О)
Uni Racers №31 с 91 (НП)
Urban Strike №27 с 68 (О); №28 с 54 (О)
Val d'Isere Championship №21 с 68 (О)
Virtual Bart №29 с 68 (О)
Vortex №27 с 92 (НП); №27 с 92 (НП); №28 с 92 (НП); №29 с 64 (О)
Water World №33 с 91 (НП); №34 с 92 (НП); №35 с 91 (НП)
Weaponlord №23 обложка (А); №26 с 70 (О); №35 с 91 (НП)
Wild Guns №27 с 80 (О); №27 с 92 (НП)
Wing Commander №23 с 58 (О)
Wiz'n'Liz №35 с 91 (НП)
Wizzard of Oz №29 с 92 (НП)
Wolfenstein 3D №28 с 92 (НП)
Yoshi's Island №24 с 59 (О); №32 с 91 (НП); №33 с 91 (НП)
Zelda 3 №34 с 52 (НП)
Zero the Kamikaze Squirrel №33 с 91 (НП); №34 с 92 (НП)
Zombies Ate my Neighbors №30 с.92 (НП); №31 с.91 (НП)
Zool №26 с 92 (НП); №36 с 91 (НП)

Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

Ace Combat 2 №34 с 21 (О)
The Adventures of Lomax №36 с 92 (НП)
Agile Warrior F-111X №34 с 92 (НП); №35 с 92 (НП); №36 с 92 (НП)
Allied General №31 с 27 (А)
Arc the Lad 2 №36 с 11 (О)
Area 51 №31 с 26 (А)
Batman Forever the Arcade Game №31 с 18 (О)
Battle Arena Toshinden 3 №33 с 19 (О)
Battlestations №33 с 21 (А)
Blast Chamber №34 с 92 (НП); №36 с 92 (НП)
Bogey Dead 6 №34 с 92 (НП)
Brahma Force №34 с 8 (А)
Broken Helix №34 с 16 (О)
Bubsy 3D №36 с 92 (НП)
Burning Road №36 с 14 (А)
Bushido Blade №33 с 12 (О)
Choro Q 2 №36 с.15 (А)
Command & Conquer №33 с 8 (О); №34 с 92 (НП); №35 с 92 (НП)
Contra. Legacy of War №31 с 19 (О); №32 с 92 (НП)
Cool Spot Goes to Hollywood №32 с 20 (А)
Crash Bandicoot №30 с 19 (А); №31 с 92 (НП)
Crusader: No Remorse №32 с 17 (О)
Cyber Speed №35 с 92 (НП)
Dekar '97 №34 с 9 (А); №36 с 15 (А)
Dark Forces №32 с 13 (О); №33 с 92 (НП); №35 с 92 (НП)
Darkstalkers Jedah's Damnation №36 с 6 (А)
Destruction Derby 2 №36 с 92 (НП)
Dracula X Nocturne in the Moonlight №33 с.20 (А)
Excalibur №36 с.92 (НП)
Fade to Back №23 обложка (А)
Fantastic Four №36 с 92 (НП)
Fatal Fury Real Bout №34 с 8 (А)
Final Doom №31 с 92 (НП)
Final Fantasy VII №32 с 21 (А); №35 с 28 (О); №36 с 24 (О) (начало)
Final Fantasy Tactics №34 с 20 (О)
Fist of the North Star №35 с 9 (А)
Formula 1 Championship Edition №36 с 14 (А); №36 с 18 (О)
Front Mission 2 №36 с 28 (А)
Gamere 2000 №34 с 8 (А)
Ghost in the Shell №35 с 10 (О)
Goal Storm №31 с 92 (НП)
G Police №36 с.29 (А)
Gundam 0079 The War For Earth №34 с 12 (О)
Gundam The Battle Master №34 с 13 (О)
Gunship №32 с 92 (НП)
Hard Rock Cab №33 с 21 (А)
The Hive №34 с 92 (НП)
Hyper Formation Soccer №36 с 92 (НП)
Impact Racing №36 с 14 (А)
Jet Moto (Jet Racer) №36 с 13 (А)
Jumping Flash №23 обложка (А); №34 с 92 (НП)
The King of Fighters 95 №31 с 92 (НП); №32 с 18 (О)
The King of Fighters 96 №34 с.8 (А)
King's Field 2 №31 с.28 (А)
Krazy Ivan №32 с 92 (НП)
Lethal Enforcers I-II №35 с 8 (А)
Loaded №35 с 92 (НП)
The Lost World №35 с 8 (А); №36 с 92 (НП)
Marvel Super Heroes №36 с 28 (А)
Marvel Super Heroes vs Street Fighter №36 с 6 (А)
MDK №36 с 30 (А)
Mechwarrior 2 №34 с 9 (А)
Metal Slug №35 с 13 (О)
MK Mythologies. Sub Zero №36 с 8 (О) (начало)
Mortal Kombat Trilogy №30 с 17 (А); №31 с 92 (НП); №32 с 92 (НП)
Motor Toon GP 2 №36 с 12 (А)
NASCAR Racing №36 с 12 (А)
NBA JAM Extreme №32 с 15 (О); №32 с 92 (НП)
The Need for Speed №36 с 92 (НП)
The Need for Speed II №33 с 21 (А); №34 с 92 (НП); №35 с 92 (НП); №36 с 15 (А)
NHL'97 №33 с 20 (А)
Nightmare Creatures №36 с 22 (А)
Nitoshinden №31 с 27 (А)
Norse by Norsewest №35 с 17 (О); №35 с 92 (НП)
Oddworld Abe's Oddysey №36 с 92 (НП)
Ogre Battle. The March of the Black Queen №36 с 29 (НП)
Overblood №34 с 8 (А)
Pandemonium! №33 с 11 (О); №36 с 92 (НП)
PaRappa The Rapper №36 с 29 (А)
Perfect Weapon №33 с 92 (НП)
Porsche Challenge №35 с 19 (О); №36 с 15 (А)
Power Slave №33 с 21 (А)
Project Horned Owl №32 с 21 (А)
Project Overkill №32 с 92 (НП); №34 с 92 (НП)
Rage Racer №33 с 14 (О); №36 с 13 (А)
Rally Cross №33 с 20 (А); №35 с 92 (НП); №36 с 13 (А); №36 с 92 (НП)
Ranma 1/2 Renessainse №35 с 9 (А)
Rayman №36 с 92 (НП)
Ray Storm №36 с 28 (А)
Ray Tracers №32 с 13 (О)
Rebel Assault II The Hidden Empire №31 с 20 (О); №33 с 92 (НП); №36 с 92 (НП)
Re-loaded №32 с 92 (НП); №36 с 92 (НП)
Resident Evil: Directors Cut №35 с 18 (О)
Resident Evil 2 №36 с.23 (А) (демоверсия); №36 с.80 (О) (демоверсия)
Revelations Series Persona №32 с 20 (А)
Revolution X №28 2 стр. обложки (А)
Road Rash №35 с 92 (НП)
Rush Hour №36 с 14 (А)
Sa*Ga Frontier №36 с 21 (О)
Samurai Shodown 3 №30 с 18 (А)
Samurai Spirits RPG №35 с 8 (А)
Sangoku Musou/Dynasty Warriors №35 с 9 (А)
Sentient №34 с 9 (А)
SimCity 2000 №31 с 92 (НП)
Skeleton Warriors №32 с 92 (НП)
Soul Edge (Soul Blade) №31 с 26 (А); №32 с 16 (О); №33 с.15 (О); №33 с.92 (НП)
Soviet Strike №30 с 14 (А); №31 с 22 (О); №33 с 92 (НП); №34 с 92 (НП)
Space Jam №36 с 62 (О)
Spawn №36 с 23 (А)
Spider №34 с 19 (О); №35 с 92 (НП)
Star Gladiator №31 с 26 (А); №32 с 92 (НП)
Street Fighter α 2 №31 с 24 (О)
Street Fighter Collection №36 с.30 (А)
Street Fighter Ex Plus α №35 с 20 (О)
Street Fighter III №36 с.6 (А)
Street Racer №36 с.14 (А)
Suikoden №32 с.14 (О)
Swagman №35 с.12 (О)
Syndicate Wars №35 с.16 (О)
Tekken 2 №29 с 74 (О)
Test Drive Off-Road №36 с 13 (А)
Thunder Truck Rally №36 с 12 (А)
Tigershark №35 с 92 (НП)
Time Commando №34 с 92 (НП); №36 с 92 (НП)
Time Gal №34 с 14 (О)
TNN Hardcore 4x4 №36 с 13 (А)
Tobal No1 №31 с 27 (А)
Tobal 2 №34 с 9 (А); №35 с 92 (НП)
ToGe Max №36 с 12 (А)
Tokyo Highway Battle №32 с.92 (НП)
Tomb Raider №32 с.92 (НП); №35 с.92 (НП)
Triple Play 98 №35 с 9 (А)
Twisted Metal 2 №30 с 16 (А); №31 с 92 (НП); №33 с 92 (НП); №33 с 92 (НП)
Vandal-Hearts №33 с 18 (О); №33 с 91 (НП)
Warcraft №36 с 14 (О)
Warcraft II: The Dark Saga №36 с 92 (НП)
War Gods №35 с 24 (О); №36 с 16 (О)
Warhammer Shadow of the Horned Rat №33 с 10 (О)
Wild Arms №34 с 92 (НП)
Wing Commander IV №34 с 10 (О)
WipeOut XL №32 с 20 (А); №32 с 92 (НП)
WWF In Your House №34 с 9 (А)

Раздел 5. Игры для разных компьютеров

Asterix & Obelix №23 с 73 (О) (GB)
English for Children №25 с 26 (О) (IBM PC)
Mortal Kombat 1,2,3 №25 с 76 (О) (все приставки)
Mortal Kombat 4 №32 с 1 (А) (игровые автоматы); №34 с 1 (А) (игровые автоматы); №35 с 1 (О) (игровые автоматы)
Samurai Spirits 4 №36 с 7 (А) (Sat)
Samurai Spirits 64 №36 с 7 (А) (Neo Geo)
Star Wars №28 с 74 (О) (на всем)
Street Fighter от А до Я №33 с 7 (О) (все приставки)
Street Fighter III №36 с 6 (А) (Sat)
Tetris №22 с 78 (А) (26 игр) (на всем)
Theme Park №23 обложка (А) (Sat)
Ultimate Mortal Kombat 3 №27 с 62 (А) (Sat)
Ultimate Mortal Kombat 3 №28 с 1 (А) (все приставки)
Автокуросы №24 с 46 (О) (IBM PC)
Русская рулетка №27 с 68 (А) (IBM PC)

117454 а/я 21

Большое вам СПАСИБО за рубрику "Non Stop". Она чрезвычайно полезна. Не поленитесь и печатайте почаще списки игр, опубликованных ВО ВСЕХ ЖУРНАЛАХ. Парни! Глядя на "Non Stop", я просто балдею от того, сколько же вы наработали за это время и сколько геймеров из разных городов сея дорогой вовлекли в мир видеоигр! Вы молодцы, ребята! Хочу только сделать одно замечание-предложение. Почему вы не печатаете в "Non Stop" только игры? Ведь и комиксы, и читательские сюжеты тоже неотъемлемая и очень важная часть "Великого Дракона". А теперь еще и кино, и манга. Введите их в состав "Non Stop".

Дмитрий Волков, г. Москва



КРОССВОРД

Автор The Shadow,
пос Волоконовка,
Белгородская обл.

Все ответы на русском языке

ПО ГОРИЗОНТАЛИ 1 Киборг убийца 7 Один из роботов в МК 3 **8.** Необозримое поле боя воинов "Star Wars" **10.** Фирма создавшая "Mega Man X" **11.** Одна из известнейших фирм — разработчиков видеоигр 12 Известный детектив, персонаж видеоигры 13 " Первая кровь" 15 Помощник Буббы 16 Робот из "Killer Instinct" 17 Перевод последнего слова названия уровня игры "Pirates of Dark Water" на который выводит пароль RADARAL (см №21) 21 Государство в котором проводятся гонки за "Большой приз" 23 Фамилия агента лгавшего даже своей жене ("True Lies") 24 Мышь за которой гоняется кот 25 На нем скрыты многочисленные сокровища и Диззи их находит (см №35) 26 Если у вас хорош блок хороша и – 27 Небольшой спортивный автомобильчик 29 Более известное название планеты Арракис 30 Место где в реальной жизни проигрыши очень серьезны, а в виртуальной — одно развлечение 31 Родной братец Марио 32 Он вырос в джунглях но остался человеком **33.** Один из потерявшихся викингов 35 Это оружие — золотое в прямом смысле 36 Одна особа из семейства Аддамсов 38 Непобедимый герой 39 Именно здесь становятся звездами ("Highway Star") 41 Родина Бэтмена Человека-паука Капитана Америки и многих других супер героев 42 Общее название мест где происходят приключения Данки Конга на Супер Нинтендо 43 Один из видов комбо в "Killer Instinct"

ПО ВЕРТИКАЛИ 1 Он проводился в "МК3" 2 Они тоже играют в хоккей 3 Амплуа циркового артиста, с которым прекрасно справляется персонаж одной видеоигры 4 Она — один из видов вооружения самолета в "Top Gun" и многих других авиасимуляторах 5 Полицейский в МК3 6 Защитник угнетенного римлянами народа 7 Футбол по английски 9 Наклейка на картридже 14 В полнолуние он перестает быть человеком (Werewolf) 15 Героиня серии мультфильмов и игр сделанных в стиле манга 16 Блоха — супер герой 18 Этот галл известен своим аппетитом 19 Почти целиком железный полицейский 20 Колючий динозавр из "Primal Rage" 22 Эта машина не только супер шпион но и супер 24 Главный вампир 28 Популярная у президентов игра с небольшим мячиком 29 Одно из добиваний в МК3 32 Главный источник скорости гоночных машин 34 В живых должен остаться только один он 37 Новое добивание в UMK3 36 Сигнал об окончании периода хоккейного матча 39 Именно он потерял маленького Марио в стране Йоши 40 Друг Аладдина

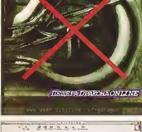
Ответы на кроссворд из №36

(Автор Alien 3, г Таллин Эстония)

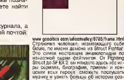
1 TEKKEN 2 PYRON 3 YBERZ 4 BLACK 5 CRUSADER 6 PANASONIC 7 THROTTLE 8 OOZE 9 POW 10 CONTRA FORCE 11 OPERATION THUNDERBOLT 12 DRACULA 13 AERO FIGHTERS 14 ELECTRONIC ARTS 15 JAGUAR 16 SHADOWS OF THE EMPIRE 17 CHESS MASTER 18 DOOM 19 TALE SPIN 20 SONY 21 FIGHTING STREET 22 SHEEVA 23 SEKKA 24 TWO TRIBES 25 Sub Zero

НАШ ВЫБОР В INTERNET

www.user.cityline.ru/~gdragon — сайт-сателлит нашего журнала. Вы найдете здесь то, что не поместилось в очередной номер, ближе познакомитесь с нашими авторами, сможете найти друзей среди таких же геймеров
Ждем ваших отзывов и предложений!
Пишите на почтовый адрес нашего журнала, а можете воспользоваться и электронной почтой **gdragon@cityline.ru**



www.videogamespot.com
Без преувеличения, самый лучший англоязычный сайт о видеоиграх, какой только можно найти! Созданный объединенными усилиями сотрудников журналов EGM, EGM2, и Official PlayStation USA, он буквально распираем всяческой игровой информацией. Очень хорошая подборка секретов. Кстати, поучаствуйте в их конкурсах



www.geocities.com/siliconvalley/6785/frame.html
Страничка человека, называющего себя Gouki, по имени демона из Street Fighter. Это самая настоящая энциклопедия по известной серии файтингов. От Fighting Street до SF EX 2 вы найдете здесь все игры сериала, биографии, приемы и концовки всех героев, сможете послушать музыку и узнать больше об истории создания "Уличного бойца". Регулярно обновляется секция "Достоверные слухи"



www.fighters.simplenet.com/hv/index.html
Мир игр-единоборств поистине необъятен, но его все же удалось охватить и систематизировать авторам этого сайта, гордо заявленного как "ресурс сетевой информации о файтингах номер один". Если вам интересно, когда появится Bushido Blade 2, что стало со снесовской Street Fighter Alpha 2 и почему Йосики Окамото теперь делает RPG, наведайтесь сюда — вы найдете ответы на эти и многие другие вопросы!

www.lipetsk.ru/~wwwsdn/win/
Для тех, кому небезразлично имя Фокса Малдера и все, что он сделал, чтобы найти ИСТИНУ, создан российский фан-клуб сериала "Секретные материалы". Сценарии всех эпизодов, интервью с исполнителями главных ролей, интересные факты со съемок, картинная галерея, видеофрагменты из снимающегося сейчас по мотивам "X-Files" полнометражного фильма "Blackwood", чего тут только нет!

www.square.net — обширный путеводитель практически по всем играм компании Squaresoft
www.data.ru:8080/kodak/main.html — официальный сайт московского кинотеатра "Кодак-Киномир". На их автоответчик никогда не прозвонишься!
www.anipike.com — основной Интернет-ресурс, специализированный на anime-информации
www.neolit.ru — сайт московского Интернет-кафе "Неолит". Рекомендую все же не просиживать на нем, а отправляться прямо в кафе, хорошо проведете время

Агент Купер
(ag_cooper@yahoo.com)

Великий Dракон представляет: журнал «D»

боевики – фантастика – приключения в играх, обучающие игры, комиксы, детские рисунки и иные материалы детского и юношеского творчества
Учредитель ООО "КАМОТО"

Генеральный директор
Леонид Потапов
Управляющий делами
Наталья Бантле
Главный редактор
Валерий Поляков
Главный художник
Зоя Жарикова
Зам. главного редактора
Вадим Захарьин

Авторский коллектив редакции
Максим Алаев, Марат Асанов, Александр Артеменко, Виктор Базанов, Павел Барыкин, Николай Виноградов, Роман Еремин, Роман Ерохин, Александр Казанцев, Валерий Корнеев, Александр Макаров, Иван Отчик, Алексей Пожарский, Кирилл Parre, Артем Сафербеков, Павел Соболев, Сергей Спирин, Владимир Суслов, Илья Фабричников

Компьютерная верстка "КАМОТО"
Зав. компьютерным бюро
Алексей Филатов

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ.
тел. (095) 209-93-47

Адрес редакции:
117454 Москва а/я 21

Журнал "D" зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати регистрационный № 014925

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов

В подготовке номера использовались лицензионные шрифты фирмы "Параграф"

Редакция приносит извинения читателям за то, что не имеет возможности вступать с ними в персональную переписку и рецензировать присланные описания игр, сюжеты, комиксы и рисунки

Великий Dракон®
зарегистрированный товарный знак, принадлежащий ООО "КАМОТО"

Журнал «D» (37)
Формат 60x90/8, печать офсетная

Макет номера, цветоделение «КАМОТО» Россия
Печать Финляндия
Изготовление фотоформ Россия

© «КАМОТО»
greatdragon.ru

Видео-CD модуль для Sony PlayStation

Подключите этот модуль к приставке Sony PlayStation, и Вы получите на своем телевизоре великолепное цифровое кино!



Распространитель в России:
компания **Симба'с**

Разичная торговля:
Маcква 122-00-70, 288-22-74

Санкт-Петербург: 325-10-08

Оптавая торговля:
Маcква 212-38-01

e-mail SIMBAS @ orc.ru

Видео-CD модуль

позволяет смотреть фильмы, записонные но видео-CD диски в формотох Ver 1.0 / Ver 1.1 / Ver 2.0.

VCD-модуль ноделен всеми возможностями видео-CD плеера. Вы можете упровлять фильмом во время просмотра при помощи меню, которое вы увидите но экроне, или непосредственно игровым джойстиком!

Великий Дракон — почтой!

Заказы направляйте (лучше на открытках) по адресу:

117454, Москва, а/я 21

